

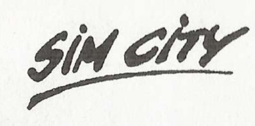
GEBRAUCHSANWEISUNG

AMIGA
MACINTOSH
PC Kompatible

INFOGRAMES







MITWIRKENDE

Konzept und Design: Will WRIGHT
Beiträge zum Design: Jeff BRAUN, Robert STROBEL

PC-Programmierung: Daniel GOLDMAN
PC-Graphik: Don BAYLESS, Will WRIGHT, Scott MARTINDALE
PC-Soundtechnik: Will WRIGHT, Steve HALES

AMIGA-Programmierung: Brian CONRAD, Brian WITT
AMIGA-Graphik: Will WRIGHT, Scott MARTINDALE, Don BAYLESS
AMIGA-Soundtechnik: Will WRIGHT, Steve HALES
Wir bedanken uns bei John TOEBES und den leuten von LATTICE für die AMIGA-512KB-Version

MACTINTOSH-Programmierung: Robert STROBEL, Brett G. DURRETT, Will WRIGHT
MACTINTOSH-Graphik: Don BAYLESS, Will WRIGHT
Soundtechnik: Steve HALES
Szenarios: Jonathan TRACHTENBERG

Dokumentation: Michael BREMER, Cliff ELLIS, Akila REDMER
Beiträge: Tom BENTLEY, Will WRIGHT

Mit besonderem Dank an : Jeff BRAUN, Brian HALES, Bruce JOFFE, Joell JONES, Edward KILHAM, Kazue OSUGI, Akila REDMER, Stan KALISHER von Impulse.

Dieses Spiel ist **CASSIDY** gewidmet.

Weiters bedanken wir uns bei Philippe NOTTOLI, Michel ROYER, Stéphane BAUDET Pascale CORNUT, Bruno BONNELL und Beate VIALLE.

Marketing: Bruno BONNELL, Philippe AGRIPNIDIS

INHALTSVERZEICHNIS



EINLEITUNG:

VORWORT

Wenn Sie mit SIM CITY spielen, übernehmen Sie die Verantwortung über die Stadt Ihrer Träume. Sie werden zum Bürgermeister mit unbeschränkten Befugnissen in einer komplexen Simulation in Echtzeit. Lenken Sie die Geschicke von Städten wie SAN FRANCISCO, TOKYO, RIO DE JANEIRO, oder bauen Sie Ihre Traumstadt, sollte sie auch noch so verrückt sein; die Stadt, in der Sie schon immer in Frieden und Harmonie leben wollten, mit den Gegebenheiten einer modernen Zivilisation.

Ob Sie nun eine der bestehenden Städte übernehmen oder Ihre eigene bauen, wird diese Stadt von den SIMS bewohnt (Sims vom Amerikanischen «Simulated Citizens»). Wie ihre menschlichen Brüder bauen sie Häuser, Straßen, Geschäfte, Kirchen, Fabriken usw. Und ebenso wie die Menschen beklagen sie dies und jenes und jammern über zu hohe Steuern und Abgaben oder über den Bürgermeister. Kurz und gut, sie ähneln uns erstaunlich: wenn es ihnen in der Stadt nicht mehr gefällt, ziehen sie einfach weg und lassen Sie allein mit einer verlassenen Geisterstadt.

In den nächsten Abschnitten wird das Gesamtkonzept von SIM CITY erklärt und die Art und Weise, mit der Sie in den verschiedenen Szenarios gewinnen können.

GESAMTKONZEPT DER SIMULATION

SIM CITY ist das erste Spiel einer neuen Sortwaregeneration, der sogenannten SYSTEMSI-MULATION. In SIM CITY stehen Ihnen ein Environment, Spielregeln und Werkzeuge zur Verfügung, mit denen man dieses System kontrolliert. Jede Ihrer Entscheidungen und Handlungen beeinflußt augenblicklich das Leben Ihres Systems dank der Echtzeitverwaltung und der Qualität der Simulation.

Sie werden feststellen, daß Sie mit denselben Regeln und Werkzeugen nicht dieselben Handlungen in allen Städten vollziehen können. So etwa kann man in SAN FRANCISCO den Erdbebenschäden nicht mit denselben Methoden beikommen, wie man in BERN den Verkehrsstau beseitigt. Jede Stadt, ob in einem Szenario vorgegeben oder von Ihnen geplant, ist ein System für sich.

Hier in groben Umrissen die Spielregeln, die in SIM CITY maßgeblich sind:

Die menschlichen Faktoren: Wohn- und Lebensqualität, Arbeitsmarkt,...
Die wirtschaftlichen Faktoren: Grundstückswert, Lage der Fabriken und Geschäftsviertel, Arbeitslosigkeit, der Binnen- und Außenmarkt der Stadt, die Stromversorgung, Steuern und

Abgaben,...
Die Überlebensfaktoren: Strategien zur Bekämpfung von Katastrophen, Kriminalität, Umweltverschmutzung,...
Die politischen Faktoren: Öffentliche Meinung, Zufriedenheit der Bürger bezüglich der Stadtverwaltung,...

Die Werkzeuge (TOOLS), die Ihnen zur Verfügung stehen:

Die PLÄNE geben Ihnen eine Übersicht über die Demographie der Stadt, das Strom- oder Straßennetz, die Kriminalität usw...

Das LAYOUT dient zum Anlegen der Durchfahrtsstrecken und der Entwicklungszonen der Stadt wie Industriezonen und Wohngebiete,...

ZONEN: ermöglicht, nach dem Layout ins Detail überzugehen, indem auf dem Terrain selbst die Grenzen zwischen Parks, Fabriken, Häusern und Straßen angelegt werden.

BAUEN: baut Straßen, Hochhäuser, Stromleitungen, Seehäfen, Flughäfen, Straßenbahnstrecken, Sportstadien, Kraftwerke, Feuerwehr- und Polizeistationen.

Dieses Werkzeug ist eigentlich das wichtigste, denn die Anwendung wirkt sich am schnellsten auf die Entwicklung der Stadt aus.

Der BULLDOZER: ermöglicht, Ihre Fehler auszuradieren, rodet Wälder und schleift Fabriken, bereitet den Boden für neue Bauten vor.

VERWALTUNG: Anhand der Karten und der Diagramme erhalten Sie Informationen über die demographische und industrielle Entwicklung, die Umweltverschmutzung und Statistiken über Kriminalität und Verkehrsdichte.

Vergessen Sie nicht, daß Sie das Budget der Stadt verwalten und die Steuersätze bestimmen.

Kurz und gut, die Verantwortung liegt allein auf Ihren Schultern. Mit der Simulation können Sie Ihre Ideen testen und zusehen, wie Ihre Stadt gedeiht oder verkommt. Die Sims werden kommen und gehen je nach den wirtschaftlichen Gegebenheit, sich ansiedeln oder gewisse Viertel verlassen, wenn nicht gar abwandern, wenn sie nichts zufrieden stimmen kann.



GESCHWINDIGKEIT DER VERWALTUNG:

Das Herz des Simulationsprogramms ist ziemlich komplex; es errechnet ständig die Variablen und zieht dabei die Verwendung der Werkzeuge und Ihre Beschlüsse in Betracht. Die Geschwindigkeit der Berechnungen hängt dabei hauptsächlich von der Leistungsfähigkeit des Computers ab besonders im Falle der PC-Kompatiblen.
Ein Computer vom Typ XT, der mit einem Mikroprozessor von 4.77 MHz ausgestattet ist, arbeitet natürlich nicht so schnell wie ein Computer vom Typ 386 mit einer Frequenz von 33 MHz. Auf PC-Kompatiblen können Sie die Geschwindigkeit beschleunigen, indem Sie die Option FREQUENT ANIMATION anstatt ANIMATE ALL im Menü anwählen.

SPIELZIELE VON SIM CITY

Im Laufe des Spiels sollen verschiedene Ziele errreicht werden:

SZENARIOS:

Bei den acht vorgegebenen Szenarios handelt es sich um unabhängige Spiele, die eine unbegrenzte Zahl möglicher Spielausgänge beinhalten. Jedes Senario stellt eine Stadt dar, die entweder das Opfer einer Fehlplanung ist oder in Kürze von einer Katastrophe heimgesucht wird. Nach dem Laden des Szenarios verfügt der Spieler über einen gewissen Zeitraum, um die Schäden wiedergutzumachen. Gelingt es ihm, so erhält er die Schlüssel der Stadt, ansonsten...!

Wenn Ihre Strategie nicht funktioniert hat, versuchen Sie einfach eine neue. Es gibt Millionen verschiedener Geschichten, die das Leben Ihrer Stadt erzählen. An Ihnen liegt es, sie zu schreiben.

IHRE TRAUMSTADT:

Alles steht im Bereich des Möglichen:
Sie können sowohl eine neue internationale Megalopolis mit einer entsprechenden Bevölkerung, unzähligen Wolkenkratzern, Atomkraftwerken und einem riesigen Verkehrsnetz bauen als auch ein einfaches, friedliches und gemütliches Dorf, abgelegen oder mit anderen Gemeinden verbunden.

Solange Ihre Stadt genügend Arbeitsplätze, Wohnungen, Geschäfte, Parks und Sportplätze zur Verfügung stellt, werden die SIMS zuziehen. Solange sie die Umweltverschmutzung, Kriminalität, Überbevölkerung, die Staus und Steuern vertragen, werden sie in der Stadt bleiben.

LADEN DES PROGRAMMS

KOPIERSCHUTZ:

Außer auf C64 befindet sich der Kopierschutz nicht auf Diskette; Sie können daher SIM CITY auf Ihrer Festplatte installieren oder eine Sicherheitskopie anfertigen.

Während des Spiels wird das Programm Sie bitten, gewisse Informationen einzugeben, die sich auf dem kleinen, roten Zettel befinden. Dies ermöglicht dem Programm zu überprüfen, ob Sie tatsächlich ein Original des Spiels besitzen, denn dieses Blatt kann nicht photokopiert werden und bildet den einzigen Schlüssel zum Spiel.
Bewahren Sie es sorgfältig auf! Es wird von INFOGRAMES oder MAXIS kein Umtausch gewährt.

DIE ERSTEN SCHRITTE AUF MACINTOSH:

Schalten Sie den Computer ein, und legen Sie eine Systemdiskette ein. Dann legen Sie die Diskette SIM CITY ein, und klicken zweimal das Icon SIMCITY an.
Nach einigen Sekunden erscheinen drei Optionen: eine neue Stadt bauen (START NEW CITY), eine gesicherte Stadt laden (LOAD A CITY) oder ein Szenario zu wählen (SELECT A SCENARIO).
Klicken Sie auf START NEW CITY. Sie werden gebeten zwischen drei Schwierigkeitsgraden (GAME PLAY LEVEL) zu wählen: leicht (EASY), mittel (MEDIUM), und schwierig (HARD).
Klicken Sie auf EASY.
Danach verlangt das Programm nach einem Stadtnamen. Bestätigen Sie den vorgegebenen Namen (SOMEWHERE), und klicken Sie auf OK.

Dann erhalten Sie im MAPS WINDOW (Kartenfenster) eine Vogelansicht vom Terrain von ungefähr 18 x 18 Quadratkilometern. Etwas später sehen wir die Anwendung der Icons dieses Fensters. Sie können nun zum Kapitel SPIELANLEITUNG VON SIM CITY übergehen.

TASTENBELEGUNG FÜR MACINTOSH

ALLGEMEINE BEFEHLE

COMMAND A - Aktiviert die Option Auto-Bulldoze
COMMAND B - Ruft das BUDGETFENSTER (BUDGET WINDOW) auf
COMMAND E - Ruft das EDITIONSFENSTER (EDIT WINDOW) auf
COMMAND G - Ruft das DIAGRAMMFENSTER (GRAPHS WINDOW) auf
COMMAND L - Ladet eine Stadt
COMMAND M - Ruft das KARTENFENSTER (MAPS WINDOW) auf
COMMAND N - Beginnt eine neue Stadt
COMMAND Q - Beendet SimCity



COMMAND S - Sichert eine Stadt
COMMAND 0 - Stoppt die Stadtzeit (Pause)
COMMAND 1 - Stellt die Stadtzeit auf «langsam» ein
COMMAND 2 - Stellt die Stadtzeit auf mittlere Geschwindigkeit ein
COMMAND 3 - Stellt die Stadtzeit auf «schnell» ein

SPEZIELLE BEFEHLE DES EDITIONSFENSTERS (EDIT WINDOW)

X und **Z** - schaltet durch die Funktionsicons

Q - (Query: Nachfrage) Peilen Sie eine Zone oder ein Objekt im EDITIONSFENSTER an, halten Sie die **Q**-Taste nieder, während Sie die Maus anklicken, um die gewünschte Information über die Zone oder das Objekt zu erhalten.

B - Aktiviert den Bulldozer; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

R - zum Straßenlegen; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

T - für Transitstrecken; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

P - für Stromleitungen; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

CURSORTASTEN scrollen das Gebiet unter dem **EDTIONSFENSTER.**

MAC II MIT FARBMONITOR

SPEZIALFARBVERSION FÜR MAC II

Wenn möglich, verwenden Sie eine Systemdiskette 6.02. Diese Version benötigt mindestens 2 MBYTE RAM, COLORQUICKDRAW auf ROM und einen MAC II, IIx IIcx oder SE/30 mit einem Monitor, mit dem Sie 16 Farben an den Bildschirm bringen können.

Diese Spezialversion verwendet die hohe Auflösung mit 16 Farben und ist außerdem mit Multifinder kompatibel.

Weiters ist eine Funktion Auto-Scroll implementiert. Wenn Sie den Bulldozer verwenden oder eine Straße, Schienen oder Stromleitungen legen und an den Rand des Bildschirms gelangen, wird Ihr Editionsfenster verschoben, solange Sie den Mausknopf drücken.

HINWEIS: Auf der Diskette dieser Version befinden sich keine Szenarios. Verwenden Sie die der Schwarzweiß-Version.

DIE ERSTEN SCHRITTE AUF AMIGA:

(ACHTUNG: Das Spiel funktioniert nicht auf AMIGA 1000!)

Schalten Sie den Computer aus, legen Sie die SimCity-Diskette ein, und schalten Sie den Computer wieder ein. Klicken Sie zweimal das **SIMCITY**-Icon an. Ein Fenster öffnet sich oben links am Bilschirm. Klicken Sie zweimal auf das Icon **SIM CITY** PROGRAM.

Achtung: Benutzen Sie zum Klicken immer den linken Mausknopf, um zu spielen oder das Spiel zu laden. Wenn Sie den rechten Mausknopf drücken, erscheint die Menüleiste oben am Bildschirm, und Sie können Optionen oder Befehle anwählen.

Nach einer Weile erscheint eine SIMCITY-Tafel mit drei Optionen: eine neue Stadt bauen (START NEW CITY), eine gesicherte Stadt laden (LOAD A CITY) oder ein Szenario zu wählen (SELECT A SCENARIO).

Klicken Sie auf START NEW CITY. Die Worbench erscheint wieder, und das Programm lädt weiter. Es erscheint eine Mitteilung: «Now terraforming. Please have patience». Dies bedeutet, daß das Programm ein unbebautes Gebiet errechnet und vorbereitet. Danach werden Sie gebeten, einen von drei Schwierigkeitsgraden (GAME PLAY LEVEL) zu bestimmen: leicht (EASY), mittel (MEDIUM), und schwierig (HARD). Klicken Sie auf EASY.

Danach verlangt das Programm nach einem Stadtnamen (Name your city). Bestätigen Sie den vorgegebenen Namen (SOMEWHERE), indem Sie auf OK klicken.

Eine weitere Mitteilung wird Sie auffordern, diesen Prozeß endgültig zu bestätigen oder abzulehnen: «GENERATE A NEW TERRAIN» oder «USE THIS MAP». Klicken Sie auf USE THIS MAP.

Dann steigen Sie ins Spiel ein und erhalten die Fenster MAPS und GRAPHS WINDOWS (Karten- und Diagrammfenster). In der linken oberen Ecke des Bildschirms erscheint der Überblick über das Gebiet von ca. 18 mal 18 Quadratkilometern, auf dem Sie Ihr Talent als Bürgermeister beweisen können. Wir werden später die Anwendung der verschiedenen Icons der MAPS- und GRAPHS-Fenster beschreiben.

Das Rechteck auf der Karte zeigt den Ausschnitt an, der im EDITOR WINDOW, dem Hauptarbeitsbereich, vergrößert dargestellt wird.
Klicken Sie mit dem linken Mausknopf die Stelle an, die Sie bearbeiten wollen. Das Rechteck wird auf der Zone angelegt, oder Sie ziehen es mit der Maus mit gedrücktem linkem Knopf an die gewünschte Stelle auf der Karte.

Klicken Sie dann zum Verlassen des MAPS/GRAPHS WINDOW auf RETURN TO EDITOR unten rechts am Bildschirm. Sie kehren somit auf die vom Rechteck begrenzte Zone.



SPEZIELLE BEFEHLE DES EDITIONSFENSTERS (EDITOR WINDOW)

X und **Z** - schaltet durch die Funktionsicons

Q - (Query: Nachfrage) Peilen Sie eine Zone oder ein Objekt im EDITIONSFENSTER an, halten Sie die Q-Taste nieder, während Sie die Maus anklicken, um die gewünschte Information über die Zone oder das Objekt zu erhalten.

B - Aktiviert den Bulldozer; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

R - zum Straßenlegen; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

T - für Transitstrecken; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

P - für Stromleitungen; übergeht in gedrückter Stellung das aktive Icon.

CURSORTASTEN scrollen das Gebiet unter dem **EDTIONSFENSTER.**

Sie können nun zum Kapitel SPIELANLEITUNG VON **SIM CITY** übergehen.



DIE ERSTEN SCHRITTE AUF EINEM PC-KOMPATIBLEN:

GRAPHIKKARTE:

SimCity ist auf IBM, TANDY, AMSTRAD PC und allen 100%ig Kompatiblen PCs lauffähig.
SimCity funktioniert mit:

CGA mit hoher Auflösung in monochrom: 640 x 200.
HERCULES: monochrom 720 x 348
TANDY: 16 Farben, 320 x 200
EGA mit hoher Auflösung von 640 x 350 in 16 Farben (mit 256 KB Video-RAM und 640 KB im Arbeitsspeicher).
EGA mit Auflösung von 320 x 200 in 16 Farben (wenn Sie nur über 128 KB Video-RAM und 512 KB im Arbeitsspeicher verfügen).
EGA mit hoher Monochromauflösung von 640 x 350 (wenn Sie nur über 128 KB Video-RAM und 512 KB im Arbeitsspeicher verfügen).

GERÄUSCHE

SimCity beinhält digitalisierte Geräusche die mit Hilfe des TANDY Sound-Chips oder mit dem SOUNDMASTER von COVOX wiedergegeben werden können. Für die Computer ohne den angeführten Möglichkeiten hängt die Klangqualität vom Lautsprecher ab.

AUSDRUCK IHRER STADT

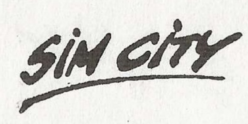
Mit **SimCity** können Sie einen Ausdruck (1 Seite oder 2x3 Seiten) auf einem EPSON-kompatiblen Drucker anfertigen.

MAUS und TASTATUR

Sie können in **SimCity** die Tastatur oder den Joystick verwenden, wobei wir allerdings zur Maus raten, falls Sie eine solche besitzen. Wenn Sie die Maus installiert haben, wird der Joystick übergangen.

INSTALLIEREN VON SIMCITY:

Fertigen Sie *eine Sicherheitskopie auf einer formatierten Diskette an, und bereiten Sie zwei andere vor:* eine zum Abspeichern der Städte, eine andere, um das Spiel direkt zu starten, nachdem die Installierung vorgenommen wurde.
Bei 5"1/4 Disketten wird das Programm von Zeit zu Zeit verlangen, die Disketten zu wechseln



(Nr. 1 oder 2).

Wenn Sie **SIM CITY** auf Ihrer Festplatte installieren wollen, muß sie mindestens über 580 KB und zusätzlichem Platz je nach Anzahl der zu sichernden Städte verfügen.

Installieren von SIMCITY:

Booten Sie Ihren Computer. Legen Sie Ihre 3"1/2 Diskette oder Diskette 5"1/4 Nr. 1 in das Diskettenlaufwerk.
Tippen Sie **INSTALL**, und drücken Sie auf RETURN.

Danach fragt das Programm, von welchem Diskettenlaufwerk aus die Installation vorgenommen werden soll. Verwenden Sie die Cursortasten LINKS/RECHTS, um den Stern auf das gewünschte Laufwerk einzustellen, und drücken Sie auf RETURN.
Z.B.: install from drive [*] A; [ ] B
Hier ist das Diskettenlaufwerk A angewählt.
Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie auf Y drücken; um ein anderes Diskettenlaufwerk anzuwählen, drücken Sie auf N.

Dann müssen Sie angeben, auf welchem Laufwerk Sie die Installierung vornehmen wollen.
Z.B.: install to drive [ ] A; [ ] B; [*] C; [ ] D
Wenden Sie dieselbe Prozedur wie vorhin an. Wenn Sie das Spiel auf der Festplatte installieren möchten, kopiert sich das Programm von allein auf die Festplatte und installiert seine eigenen Verzeichnisse.

Bei der nächsten Aufforderung bestätigen Sie Ihre Wahl:
Z.B. Destination Directory C:\SIMCITY
Drücken Sie auf RETURN, oder ändern Sie den Namen des Verzeichnisses ab, und drücken Sie auf RETURN.

Wenn Sie nur über ein einziges Diskettenlaufwerk verfügen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als von A aus auf A zu installieren.

Wenn Sie mit den Manipulationen fertig sind, bestätigen Sie Ihre Wahl. Y für Ja, N für Nein.

Wahl des Graphikmodus:

Wenn Sie eine CGA-, HERCULES- oder TANDY-Karte besitzen, haben Sie keine Auswahlmöglichkeiten. Wenn Sie über eine EGA- oder VGA-Karte verfügen, stehen drei Modi zur Auswahl:

640 x 350 in 16 Farben (640 KB im Arbeitsspeicher, 256 KB Video-RAM)
320 x 200 in 16 Farben (512 KB im Arbeitsspeicher, 128 KB Video-RAM)

640 x 350 monochrom (512 KB im Arbeitsspeicher, 128 KB Video-RAM, mit Monochrom- oder Farbmonitor)

Wenn Sie sich für einen Modus entschlossen haben, bestätigen Sie mit **Y**, sonst drücken Sie **N**.

Wenn Sie mit *Joystick* spielen wollen, stellt Ihnen das Programm verschiedene Modelle zur Auswahl. Verwenden Sie die Cursortasten LINKS/RECHTS, um den Stern zu placieren, und bestätigen Sie mit RETURN (dann **Y** oder **N**).

Wenn eine Maus angeschlossen ist, wird der Joystick übergangen.

Wahl der Sound-Karte:

Markieren Sie mit dem Stern die Karte Ihrer Wahl, und drücken Sie RETURN. Wenn Sie ohne Geräusche spielen wollen, wählen Sie die Option **NONE** (danach wie üblich **Y** oder **N** drücken).

Dann werden Sie gebeten, die gesamte Konfiguration zu bestätigen. Um ins Spiel einzusteigen, drücken Sie **Y**. Wenn Sie **N** drücken, wird der gesamte Konfigurationsprozeß wiederholt.

Wenn Sie die Konfiguration bestätigt haben, verlangt das Programm nach der zweiten formatierten Diskette, mit der Sie später mit **SimCity** spielen und die Installierungsphase überspringen können.

Je nach Anzahl der Laufwerke wird das Programm auffordern, die Originaldisketten **Sim City** Nr. 1 oder 2 (für 5"1/4) oder die Startdiskette einzulegen, die Sie selber angefertigt haben.

Das Programm kopiert gewisse Dateien, die Ihrer Installierung entsprechen:

Wenn Sie etwa eine CGA-Karte, einen Amstrad 1512 SD und einen Schwarzweiß-Monitor besitzen, wählen Sie die Option IBM Sound, keinen Joystick und CGA-Monochrom-Modus.

Folgende Anweisungen erscheinen am Bildschirm:

Das Programm fordert Sie auf, SIMCITY.EXE und SOUNDAT.V4. von Diskette 1 auf die Startdiskette zu kopieren. Daraufhin kopiert es von Diskette 2 die Dateien CGANTRO.PPF, CGASCEN.PPF, CGADAT.PGF, MONODAT.PGF auf diese Startdiskette, die Sie zum Spielen verwenden werden:

Wählen Sie das Diskettenlaufwerk A an, d.h. am Bilschirm soll folgendes stehen:

A:>

Tippen Sie **SIMCITY**, und drücken Sie auf RETURN. Das Programm wird mit der gegebenen Konfiguration geladen. Sollten Sie darin etwas ändern wollen, benutzen Sie Ihre Sicherungsdiskette Nr. 1, und tippen Sie INSTALL. Folgen Sie denselben Anweisungen wie für die erste Installierung.

Nun ist alles bereit, damit das Spiel beginnen kann.

Verwender mit einem einzigen Diskettenlaufwerk! Vergessen Sie nicht Ihre Startdiskette durch die Sicherungsdiskette zu ersetzen, damit Sie Ihre Städte laden bzw. abspeichern können. Es kann jedoch vorkommen, daß das Programm die Startdiskette verlangt.

BEGINN DES SPIELES

Mit der Maus, der Tastatur oder dem Joystick verschieben Sie den Cursor (in Form einer Hand) am Bildschirm. Zeigen Sie damit auf START A NEW CITY, und drücken Sie die Leertaste, den Feuerknopf, oder klicken Sie mit der Maus.

Die anderen Optionen (LOAD A CITY und SELECT SCENARIO) werden später beschrieben. Prinzipiell bedeutet «klicken» auf PC: Leertaste, Feuerknopf oder linken Mausknopf drücken.





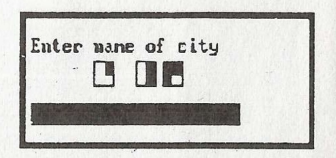
Für den Fall, daß Ihnen nichts besseres einfällt, heißt die Stadt «Heresville». Wenn Sie den Namen abändern wollen, klicken Sie auf «Heresville». Der Cursor verschwindet. Geben Sie über die Tastatur den neuen Namen ein, z.B. INFOGRAMES (RETURN drücken). Die Länge des Namens kann 17 Buchstaben betragen. Beim Abspeichern werden jedoch nur die ersten acht in Betracht gezogen. Der Dateiname erhält automatisch die Erweiterung .CTY.

Wenn die Stadt nun einen Namen hat, bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad (Game Play level). Klicken Sie fürs erstemal auf EASY (leicht) und auf OK. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Geld steht Ihnen zu Verfügung, desto schwieriger sind die Sims (die Bürger) zufriedenzustellen, und desto schneller bricht eine Katastrophe herein. (MEDIUM steht für mittel schwierig und HARD für sehr schwierig).

KOPIERSCHUTZ

SPEZIELLER HINWEIS FÜR AMIGA, ATARI ST, MACINTOSH UND PC-KOMPATIBLE

Wenn Sie mit dem Spiel beginnen, erscheint zum Schutz der Software eine der folgenden Aufforderung:

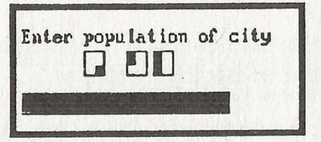


Enter name of City. (Geben Sie den Namen der angezeigten Stadt ein.)

Enter population of City. (Geben Sie die Bevölkerungszahl an).

Die angezeigten Symbole verweisen auf eine Stadt auf dem ROTEN BLATT und ihre Einwohnerzahl.

ACHTUNG !!!



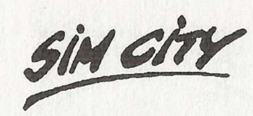
A) Wenn Sie eine Bevölkerungszahl angeben sollen, **DÜRFEN SIE KEINESFALLS DIE BEISTRICHE EINTIPPEN,** die im mitgelieferten Dokument stehen. **GEBEN SIE NUR DIE ZIFFERN EIN.**
Z.B.: Wenn auf dem roten Blatt 1,435,678 steht, tippen Sie 1435678 ein und drücken auf RETURN.
Sollte der Name der Stadt zusammengesetzt sein, z.B. FRANKFURT AM MAIN, vergessen sie nicht die Leerstellen einzugeben.

B) VERLIEREN SIE AUF KEINEN FALL DEN ROTEN ZETTEL. INFOGRAMES UND BOMICO WERDEN IHN NICHT ERSETZEN, AUCH WENN SIE EIN ORIGINALSPIEL VORWEISEN KÖNNEN. DIESER ZETTEL IST EINZIG UND FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH BESTIMMT. ER KANN WEDER GEKAUFT NOCH ERSETZT WERDEN.

Now terraforming

Das Programm läßt Ihnen drei Möglichkeiten, die Daten richtig einzugeben.

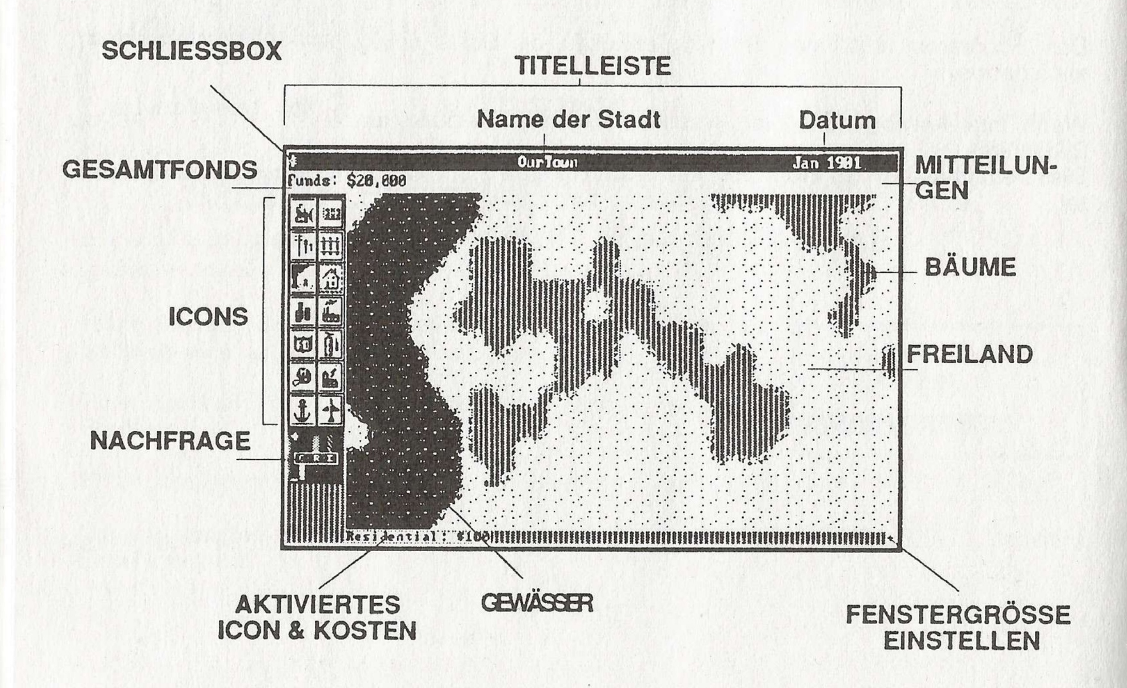
Wenn Ihre Antwort richtig ist, erscheint folgende Meldung am Bildschirm.
Dies bedeutet, daß das Programm ein Terrain für Ihre Stadt vorbeitet.



EDIT WINDOW (EDITIONSFENSTER)

Sie befinden sich nun in SIM CITY. Das Edit Window ist das aktive Fenster, in dem Sie zu bauen beginnen können.

Oben im Bildschirm erscheint eine waagrechte Leiste, in der der Name Ihrer Stadt und das Datum in **SIMCITY**-Zeit steht. Links neben der Leiste befindet sich ein kleines Quadrat, das das Fenster schließt, wenn Sie darauf klicken (dies gilt nicht für die AMIGA- und ATARI Version).



Über der Leiste befindet sich eine Zone, in der angeben wird, über wieviel Geld Sie verfügen (auf PC), und Meldungen im Laufe des Spiels erscheinen.

Wenn Sie nun das erwähnte Quadrat anklicken, müssen Sie den Cursor oder Zeiger auf WINDOWS MENU führen und EDIT WINDOWS anklicken, damit das Editionsfenster wieder erscheint. Auf der Tastatur drücken Sie die Leertaste, um EDIT WINDOWS anzuwählen.

*Bemerkung: Das BUDGET WINDOW (Budgetfenster) erscheint einmal jährlich, im Jänner in **SIMCITY**-Zeit. Vorläufig klicken Sie auf die Zone GO WITH THESES FIGURES, was bedeutet, daß Sie mit dem vorgegebenen Budget einverstanden sind. Wir werden später die Einzelheiten genauer erklären.*

Die Icons, die Ihnen zu bauen und zu handeln ermöglichen, befinden sich links am Bildschirm (auf PC und MACINTOSH; auf AMIGA rechts). Unter diesen Symbolen befindet sich die Anzeige für Nachfrage (DEMAND INDICATOR), der Sie über die Wünsche und Bedürfnisse der SIMS bezüglich der wirtschaftlichen Entwicklung auf dem laufenden hält.

Unter den Icons befindet sich eine Zone, in der dem Spieler angezeigt wird, welches Icon gerade aktiv ist, und wieviel seine Anwendung kostet. (Auf MACINTOSH und AMIGA befindet sich die Zone über den Icons).

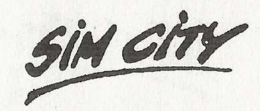
Auf MACINTOSH und PC, können Sie die Größe der Fenster bestimmen, indem Sie in die rechte, untere Ecke des Bildschirms klicken, um eventuell mit mehreren Fenstern arbeiten zu können.

Auf PC:

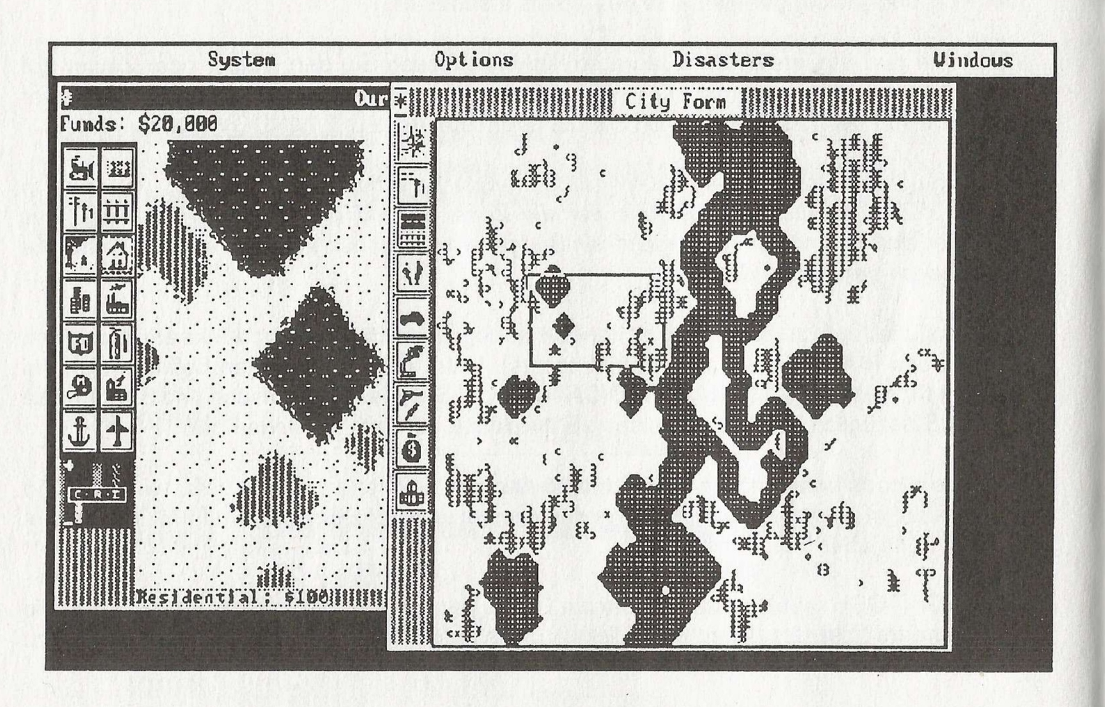
Um mit dem Editionsfenster das Terrain abzustreifen, führen Sie den Cursor ganz zum Bildschirmrand (oben, unten, rechts oder links). Sie können somit bis an die Grenzen der Spielfläche gelangen.

Sie können aber auch die CTRL-Taste drücken und gleichzeitig mit den Cursortasten oder dem Joystick eine Richtung angeben.

Um einen Gesamtüberblick über das Terrain zu erhalten, wählen Sie MAPS WINDOWS im WINDOWS MENU (oben am Bildschirm) an. Sie können aber auch auf RETURN drücken.



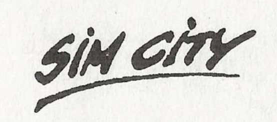
Wenn Sie im MAPS WINDOW (Kartenfenster) eines der Icons links von der Karte anklicken,



können Sie die Entwicklung in bestimmten Bereichen wie Verkehr, Umweltverschmutzung und Kriminalität überwachen. Auch diese Punkte werden später näher erklärt.

Wenn Sie mit Hilfe des Cursors das weiße Rechteck auf der Karte verlagern, verschieben Sie ebenfalls den Ausschnitt des Terrains für das Editionsfenster. Wenn Sie nun zum EDIT WINDOW zurückkehren, werden Sie die Veränderung feststellen können. Dieses Rechteck ermöglicht Ihnen somit, den Ausschnitt präzise zu bestimmen.

Wenn Sie sofort spielen möchten, gehen Sie zum Kapitel **SIM CITY** über. Die Befehle und Tastaturbelegung für PC werden sowohl im nächsten Kapitel als auch am Ende der Anleitung angegeben.



PC-BEFEHLE

ALLGEMEINES

Die Steuerung beruht hauptsächlich auf dem Öffnen zahlreicher Fenster, die man ebensogut an den Bildschirm bringen als auch versetzen kann. Man kann sie auch nach Belieben übereinanderschichten. Wir empfehlen Ihnen den Bildschirm so einzuteilen, daß von jedem Fenster zumindest ein Teil erscheint. Um ein Fenster in die oberste Schicht zu holen, brauchen Sie es nur anzuklicken.

MAUSSTEUERUNG

In SIMCITY verwenden Sie hauptsächlich den linken Mausknopf. Die Hauptfunktion des rechten Mausknopfs ist das Bulldozern. Wenn Ihre Maus drei Knöpfe aufweist, verwenden Sie nicht die Mitteltaste.

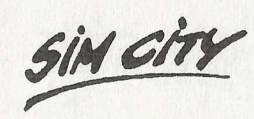
Um ein Menü mit Hilfe des Maus aufzurufen, wählen Sie es mit dem linken Mausknopf in der Menüleiste an, ohne loszulassen. Das Menü erscheint. Peilen Sie mit dem Zeiger die gewünschte Option (z.B. EDIT) an, und lassen Sie den linken Mausknopf los. Wenn die Option ein Untermenü aufruft, halten Sie den Knopf gedrückt, führen den Cursor auf die geeignete Unteroption und lassen dann los.

Die Icons werden angewählt, indem Sie den Cursor darauf einstellen und den linken Mausknopf drücken. Um auf ein Terrain einzuwirken und darauf zu bauen, verschieben Sie den Cursor, der je nach angewähltem Icon eine andere Gestalt annimmt; drücken Sie den linken Mausknopf, wenn der Cursor sich auf der Stelle befindet, die Sie schleifen oder auf der Sie bauen wollen.

Es gibt allerdings eine Reihe von Befehlen, die Sie nur über die Tastatur geben können (s. Ende der Anleitung).

JOYSTICKSTEUERUNG

Der Joystick wird ähnlich wie die Maus verwendet. Er wird jedoch nicht unterstützt, wenn Sie ihn nicht beim Installieren aktiviert haben. Der Joystick emuliert den linken Mausknopf. Wenn Sie die Taste CTRL drücken und gleichzeitig eine Richtung angeben, streift das Editionsfenster das Terrain ab. (Scrolling)



TASTATURSTEUERUNG

Hinweis: Die NUMLOCK-Taste darf nicht aktiv sein.

ZIFFERN- UND CURSORTASTEN.

Die Cursortasten bewegen den Zeiger am Bildschirm.
Die Taste **INSERT** und die **LEERTASTE** ersetzen den linken Mauksnopf, die Taste **DELETE** den rechten.
«5» bringt den Cursor in die Bildschirmmitte.
HOME bringt den Cursor auf die linke Bildschirmseite.
END bringt den Cursor auf die rechte Bildschirmseite.
PgUp bringt den Cursor an den oberen Bildschirmrand.
PgDn bringt den Cursor an den unteren Bildschirmrand.

Wenn Sie gleichzeitg die CTRL-Taste und eine Cursor- und Nummertaste drücken wird der Ausschnitt des Editionsfensters auf dem Terrain verlagert.

CTRL- Pfeil: LINKS nach links
CTRL- Pfeil: RECHTS nach rechts
CTRL- Pfeil: HINAUF nach oben
CTRL- Pfeil: HINUNTER nach unten
CTRL- Home: diagonal links hinauf
CTRL- End: diagonal links hinunter
CTRL- PgUp: diagonal rechts hinauf
CTRL- PgDn: diagonal links hinuter

+ & -

Wenn Sie keine Maus vewenden, können die Tasten + & - des Nummerblocks von Nutzen sein: Mit Hilfe dieser Tasten gehen Sie jeweils die sogenannten HOT SPOTS (heiße Stellen) durch. HOT SPOTS sind zum Beispiel Icons oder Menüs. Wenn Sie sich etwa im EDIT WINDOW befinden, verwenden Sie nicht die oben angegebenen Cursortasten, um den Zeiger zu bewegen und die Icons zu aktivieren, sondern drücken auf + oder - um von einem Icon zum anderen überzugehen. Das jeweilige Icon wird dabei automatisch aktiviert.

BESONDERE TASTATURBEFEHLE

ESC hebt alle eingeschalteten Menüs und Funktionen auf.

Wenn gewisse Meldungen Sie auffordern, mit Ja (yes) oder mit Nein (no) zu antworten, drücken Sie einfach für Ja auf **Y** oder **RETURN**, für Nein auf **N** oder **ESC**.

Tastenkombinationen mit **ALT**:

ALT- S ruft das SYSTEM MENU auf.
ALT- O ruft das OPTIONS MENU auf.
ALT- D ruft das DISASTERS MENU (Katastrophenmenü) auf.
ALT- W ruft das WINDOWS MENU (Fenstermenü) auf.

Auf TANDY mit der Benutzeroberfläche TANDY DESKMATE:

F2: SYSTEM MENU
F3: OPTIONS MENU
F4: DISASTERS MENU (Katastrophenmenü)
F5: WINDOWS MENU (Fenstermenü)

Wenn das Menü erscheint, können Sie die Cursortasten **HINAUF/HINUNTER** verwenden, um eine Wahlmöglichkeit im Menü hervorzuheben. Verwenden Sie die **LEERTASTE** oder **INSERT**, um Ihre Wahl zu bestätigen. Sie können aber auch statt dessen den Anfangsbuchstaben der gewünschten Wahlmöglichkeiten drücken. Sollten mehrere Menüs oder Optionen mit demselben Buchstaben beginnen, drücken Sie dieselbe Taste so oft, bis die Option oder das Menü Ihrer Wahl erscheint. Z.B.: Wenn Sie auf L drücken, erhalten Sie zuerst LOAD SCENARIO (Szenario laden), beim nächsten Druck LOAD CITY (bereits vorhandene Stadt laden), dann LOAD SCENARIO, usw.

Um ein Menü zu verlassen, ohne eine Funktion zu wählen, drücken Sie auf **ESC.**

Viele Optionen können auch angewählt werden, ohne daß Sie das betreffende Menü aufrufen. Drücken Sie folgende Tastenkombinationen:

CTRL- L: LOAD CITY (Stadt laden)
CTRL- S: SAVE CITY (Stadt sichern)
CTRL- X: Spiel beenden und zu DOS zurückkehren
CTRL- A: Automatisches Bulldozern ein- oder ausschalten
CTRL- M: MAPS WINDOW (Kartenfenster)
CTRL- G: GRAPHS WINDOW (Diagrammfenster)
CTRL- B: BUDGET WINDOW (Budgetfenster)
CTRL- E: EDIT WINDOW (Editionsfenster)
CTRL- U: EVALUATION WINDOW (Schätzungsfenster)
CTRL- C: schließt das Fenster der obersten Schicht
CTRL- H: schiebt das Fenster von der obersten in die unterste Schicht



WEITERE SPEZIALTASTEN

Solange Sie eine der vier folgenden Tasten drücken, wird das entsprechende Icon aktiviert:

P : POWER LINE, Stromleitung
T : TRANSIT LINE, Schienen
R : ROADS, Straßen
B : BULLDOZER

0 : Pause
1 : langsame Simulation
2 : mittlere Geschwindigkeit
3 : schnelle Simulation
4 : Höchstgewschwindigkeit

Q aktiviert die Suchfunktion QUERY (nach Auskunft fragen), mit der Sie Informationen über die Zone in ihrem Editionsfenster erhalten. Dazu drücken Sie gleichzeitig die Taste Q und den linken Mausknopf (bzw. INSERT- oder Leertaste).

TAB hat dieselbe Funktion wie die **GOTO-Funktion**: damit können Sie sich direkt an Ort und Stelle begeben, wo ein gemeldetes Ereignis stattfindet. Wenn Sie wieder auf TAB drücken, kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück.

F10 versteckt das vorderste Fenster.

SCROLL LOCK verhindert das Scrolling des Editionsfenster, wenn sich der Cursor am Rand des Bildschirms befindet. Sie können jedoch immer noch den Nummernblock oder die Tastenkombination CTRL und Cursortaste zum Verschieben des Fensters verwenden.

Wenn die Taste **SHIFT** gedrückt ist, verlaufen die Bauten (Straßen, Stromleitungen, Parks) oder die Schleifarbeiten geradlinig.



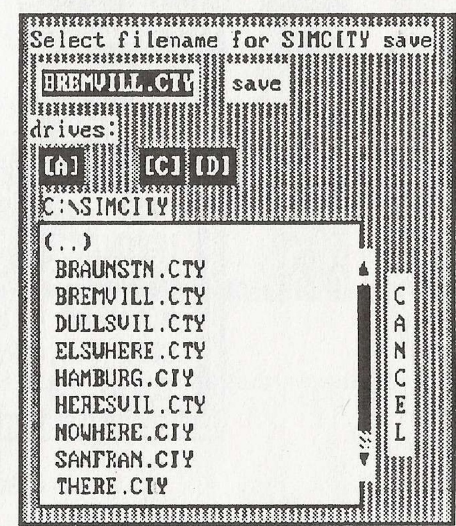
SPEZIELLER HINWEIS FÜR ALLE GERÄTE

SIM CITY WURDE FÜR DIE QWERTY-TASTATUR ENTWICKELT. Dies hat zur Folge, daß wenn Sie auf einer QWERTZ-Tastatur auf Z drücken, ein Y erscheint. Wir verweisen Sie auf die PC-Tastatur am Ende der Anleitung, damit Sie die Beziehung zwischen QWERTY- und QWERTZ-Tastatur herstellen können.

SICHERN UND LADEN

SICHERN

Wenn Sie über zwei Diskettenlaufwerke verfügen, vergewissern Sie sich, daß sich eine leere, formatierte Diskette in Laufwerk B befindet. Wenn Sie ein einziges Diskettenlaufwerk haben, entfernen Sie die **SIMCITY**-Diskette und legen anstelle eine leere, formatierte Diskette ein. Im SYSTEM MENU wählen Sie *SAVE CITY*, indem Sie die Option anklicken. Der Abspeicherungsbildschirm erscheint.



Oben rechts erscheint der Name Ihrer Stadt. Wenn Sie ihn abändern wollen, klicken Sie darauf, und benennen Sie ihn um. Wenn Sie auf DRIVES klikken, erscheint eine Liste von Laufwerken, aus der Sie eines wählen.

Darunter befindet sich die Auflistung der bereits abgespeicherten Städte. Wenn Sie zum erstenmal abspeichern, ist diese Liste selbstverständlich leer.

Wenn Sie den Namen der Stadt und das Laufwerk gewählt haben, klicken Sie auf das Abspeicherungsfenster. Die Stadt wird gesichert; wenn Sie aus der Option aussteigen wollen, drücken Sie auf ***ESCAPE.***



LADEN

Die Vorgehensweise ist analog zur vorigen, nur wählen Sie zu Beginn die Option LOAD CITY. Klicken Sie auf einen Stadtnamen am Bildschirm und danach auf das Fenster.

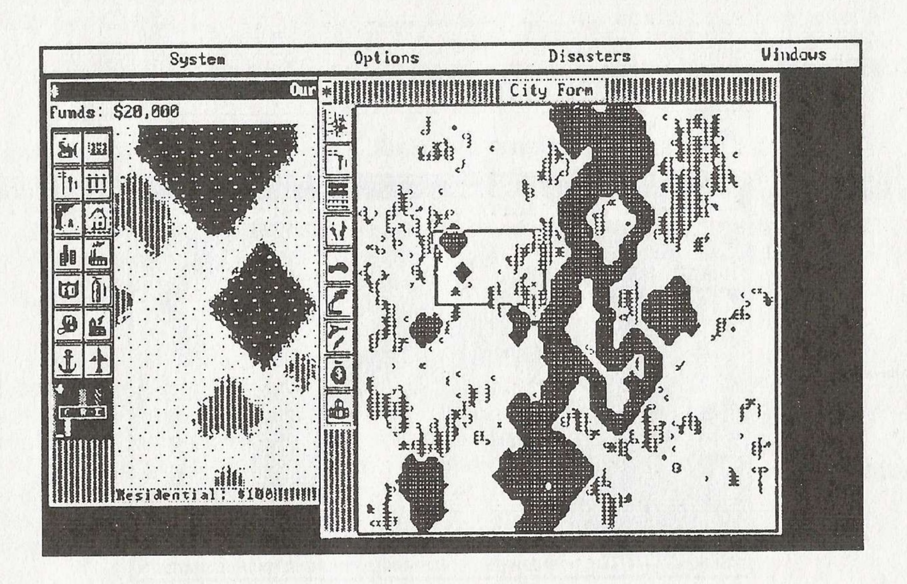
Select filename for SIMCITY load
BREMVILL.CTY load
drives:
[A] [C] [D]
C:\SIMCITY
(..)
BRAUNSTN.CTY
BREMVILL.CTY
DULLSVIL.CTY
ELSWHERE.CTY
HAMBURG.CTY
HERESVIL.CTY
NOWHERE.CTY
SANFRAN.CTY
THERE.CTY
CANCEL

Die Stadt wird geladen.



SPIELANLEITUNG VON SIMCITY

Die kleine Box auf der Karte zeigt den Ausschnitt an, den Sie in ihrem EDITIONSFENSTER (EDIT WINDOW), Ihrer meistbenützten Arbeitsfläche, sehen werden. Klicken Sie, und ziehen Sie sie über die Karte, um den Auschnitt zu wählen, den Sie bearbeiten möchten. Klicken Sie zweimal die Box an, um zum EDITIONSFENSTER zu gelangen.

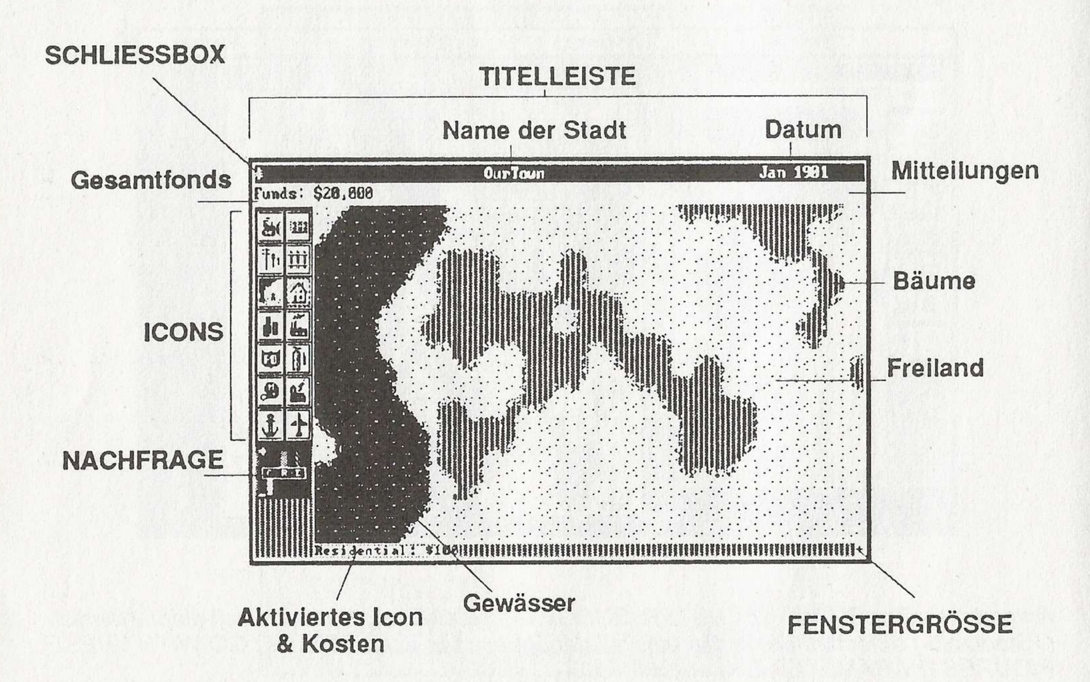


Anmerkung: Das BUDGETFENSTER (BUDGET WINDOW) wird automatisch einmal jährlich («Stadtzeit») aufscheinen. In diesem Fall genügt es, das untere Fenster GO WITH THESE FIGURES (PARAMETER OK) anzuklicken.



Nun befinden Sie sich im EDITIONSFENSTER (EDIT WINDOW) mit einer Vergrößerung der Zone in der Box im KARTENFENSTER (MAPS WINDOW). Beachten Sie die Icons auf der linken Seite (rechts auf AMIGA). Sie funktionieren wie die Icons in gängigen Zeichen- und Malprogrammen.

Auf MACINTOSH: Sie können die Scroll-Boxen an der rechten Seite und unten im Fenster verwenden, um das Fenster schnell über dem Gebiet zu verschieben. Dazu verwenden Sie die Pfeile an den Enden der Scroll-Leisten oder die Joystickbox in der oberen rechten Ecke des EDITIONSFENSTERS (EDIT WINDOW). Wenn Sie über Cursortasten verfügen, können auch diese benutzt werden.



Sie können die Größe des EDITIONSFENSTERS (EDIT WINDOW) verstellen, indem Sie die rechte untere Ecke anklicken und ziehen oder indem Sie die Zoombox links von der Joystickbox verwenden. Das EDITIONSFENSTER können Sie auf dem Bildschirm verlagern, indem Sie die Titelleiste anklicken und über den oberen Teil des Fensters ziehen.



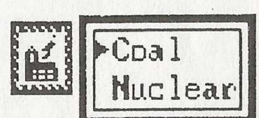
Das verfügbare Land besteht aus drei Geländetypen. Die hellen Zonen sind Freiland, die grauen sind Wälder und Gebüsch, und die dunklen stellen Gewässer dar. Sie können nur Freiland bebauen. Sie können die Wälder schleifen und die Küstenstriche mit dem Bulldozer ausweiten. Sie können Straßen, Schienen und Stromleitungen über das Wasser legen.



Um das Gebiet zu räumen, klicken Sie das **Bulldozer-Icon** in der oberen linken Ecke des EDITIONSFENSTERS (EDIT WINDOW) an. Der Zeiger bzw. Cursor ist ein kleines Quadrat, das jedesmal das Areal bezeichnet, das geschliffen werden soll, wenn Sie mit der Maus klicken. Verlagern Sie Ihren Bulldozer-Cursor über ein bewaldetes Gebiet, und klicken Sie. Der Ausschnitt unter Ihrem Cursor verwandelt sich in Freiland. Nun halten Sie den Knopf nieder, und streifen Sie langsam den Wald ab. So machen Sie Platz für Bauprojekt.



Klicken Sie das **Hausicon** an, und begeben Sie sich wieder auf das Gelände. Ihr Cursor besteht nun aus einem größeren Quadrat. Der Umriß zeigt an, wieviel Freiland Sie benötigen, um ein Wohngebiet zu schaffen. Ein Mausklick grenzt das Gebiet ab. Das «R» im Mittelpunkt der Zone bedeutet, daß es sich um ein Wohngebiet handelt. Das blinkende Symbol bedeutet, daß das Gebiet nicht mit Strom versorgt ist. Bauen Sie noch ein paar Wohngebiete, die an das erste angrenzen.



Nun bestimmen Sie den Ort, an dem Sie ein **Kraftwerk** für Ihre Stadt errichten. Peilen das Kraftwerkicon an. Ein kleines Menü erscheint, das Ihnen die Auswahl zwischen Kohle- (coal) oder Kernkraftwerk (nuclear) läßt. Vorerst wählen Sie das Kohlekraftwerk. Dann plazieren Sie es auf ein beliebiges Freiland in der Nähe Ihrer Wohngebiete. Wenn sich Ihr Kraftwerk nicht in unmittelbarer Nähe eines Wohngebietes befindet, müssen Sie eine Stromleitung vom Kraftwerk bis zum Wohngebiet legen.



Dazu klicken Sie das **Stromleitungsicon** an. Mit Hilfe Ihres Mauscursors und -knopf, legen Sie Stromleitungen vom Kraftwerk bis zu den Wohngebieten. Angrenzende Wohngebiete verbinden einander automatisch. Dasselbe gilt für Straßen und Transitstrecken. Nach einer Weile verschwinden die blinkenden Zeichen, was bedeutet, daß die Gebiete mit Strom versorgt sind. Alle Gebiete, die an eine stromversorgtes Gebiet angrenzen, benötigen keine separaten Stromleitungen. Bald sehen Sie kleine Häuser nach und nach erscheinen. Die Sims beginnen einzuziehen.



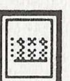
Wenn Sie ein Gelände abstecken, zeigen Sie eigentlich nur an, wo das Bauen erlaubt ist. Es sind die Sims, die bauen.





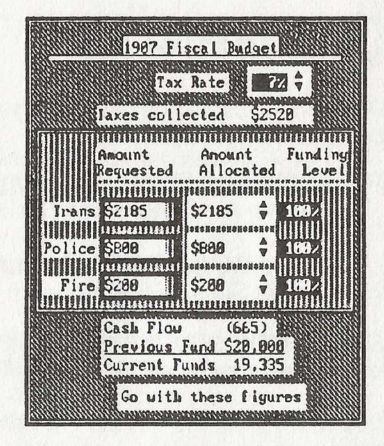
Jetzt, wo Sie über ein paar Wohngebiete verfügen, sind Sie bereit für Geschäfts- und Industriezonen. Wählen Sie das Geschäftsicon an, und legen Sie ein paar Geschäftsviertel in der Nähe Ihrer Wohngebiete an. Dann wählen Sie das Industrie-Icon an, und zeichnen Sie einige Industriezonen ein. Schließen Sie die Zonen an das Stromnetz an.

Beachten Sie, daß wenn Sie verschiedene Icons anwählen, die Bezeichnung des Icons sowie die zusammenhängenden Kosten in der unteren linken Ecke des EDTIONSFENSTERS (EDIT WINDOW) erscheinen. Die Mitteilungsleiste im oberen Teil des EDITIONSFENSTERS informiert Sie über die verfügbaren Fonds. Sollten Sie nicht genug Geld in der Kassa haben, um eine gewisse Funktion zu bezahlen, so erscheint dieses Icon unscharf am Bildschirm und kann nicht verwendet werden.



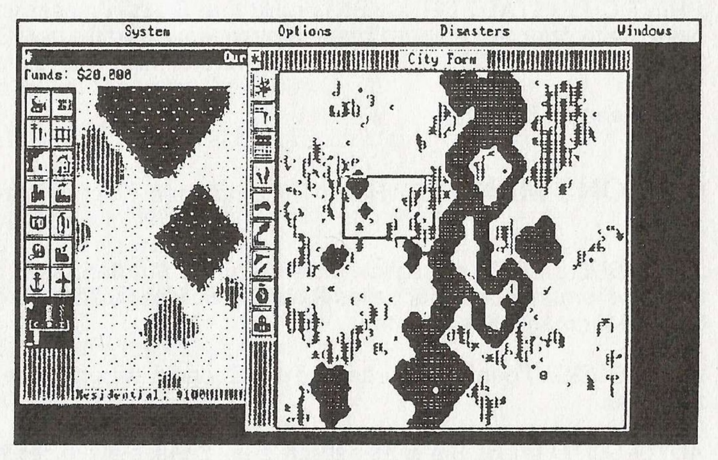
Dann klicken Sie das Straßenicon an, um Verkehrsverbindungen von den Wohnungen bis zu den Geschäfts- und Industriezonen, damit die Sims zum Arbeitsplatz fahren können. Sobald Sie Straßen haben, wird der Verkehr eingeleitet.





Wählen Sie nun das **BUDGETFENSTER** aus **WINDOWS MENU**. Hier können Sie die Höhe des Kapitals für Feuerwehr-, Polizei- und Verkehrsämter bestimmen. Klicken Sie auf einen der Pfeile HINAUF/HINUNTER, um den Betrag zu ändern. Auf dieselbe Weise können Sie auch den Eigentumssteuersatz ändern. Wenn Sie weder Polizei noch Feuerwehr besitzen, brauchen diese Ämter keine Fonds. Klicken Sie auf GO WITH THERES FIGURES (PARAMETER OK), wenn Sie fertig sind.

Wählen Sie **MAPS** (KARTEN) aus **WINDOWS MENU.** Wenn Sie die Icons auf der linken Seite klicken, erhalten Sie demographische Karten von Ihrer Stadt. Z.B. können Sie die Zonen mit der höchsten Kriminalität ausfindig machen, um den Standort eines neuen Polizeireviers zu bestimmen.



Zusätzliche Information erhalten Sie über **GRAPHS** (DIAGRAMME) aus **WINDOWS MENU**. Im Gegensatz zu den Karten, die nur den aktuellen Stand der Dinge umschreibt, geben Ihnen die Diagramme die Rekorde der Vergangheit an, damit Sie Trends und Zyklen eruieren können.

Diese grundlegenden Informationen dürften Ihnen genügen, um mit SimCity zu spielen, doch empfehlen wir Ihnen, mit dem Lesen fortzufahren. Die Anleitung erklärt im Detail, wie jede Programmfunktion anzuwenden ist. «Innenleben von SimCity» erklärt den «Mechanismus» des Simulators und gibt einige Tips und Tricks zur Anwendung.



DIE MENÜS

Die Menüs von Simcity entsprechen dem Standard der MacIntosh-, Amiga- und PC-Benutzeroberflächen.

FILE MENU (DATEIENMENÜ)

LOAD SCENARIO (SZENARIO LADEN) setzt Ihnen ein Menü von verfügbaren Szenarios vor. Klicken Sie eine Stadt an, um die Datei zu laden.

START NEW CITY (EINE NEUE STADT BEGINNEN) erzeugt neues, leeres Gelände. Sie können es annehmen oder ablehnen.

LOAD CITY (STADT LADEN): damit können Sie eine bereits gesicherte Stadt laden.

SAVE CITY (STADT SICHERN) sichert ein beliebiges Szenario oder eine sich entwickelnde Stadt für spätere Verwendung. Wenn Sie ein Szenario geladen haben, kann es gesichert und wiedergeladen werden wie irgendeine Stadt ohne die drohende Katastrophe.

PRINT CITY (STADT DRUCKEN) druckt Ihre Stadt in einem von zwei Formaten: alles auf einer Seite oder auf einem Poster von zweimal drei Seiten. Erfordert einen ImageWriter Drucker für MACINTOSH. Laserdrucker werden nicht unterstützt (Mac).

QUIT beendet SimCity.

OPTIONS MENU - Ein Haken links von einem Zeichen bezeigt, daß die Option aktiv ist.

AUTO-BULLDOZER ermöglicht Ihnen, Zonen, Straßen, usw. direkt auf Bäumen, Küsten ohne vorhergehendes, manuelles Räumen (Bulldozer) anzubringen. Die Kosten sind dieselben wie für manuelles Räumen.

AUTO-BUDGET behält die Aufteilung des Budgets bei, ohne Sie jährlich um Ihre Bewilligung zu fragen.

AUTO-GOTO bringt Sie automatisch zum Schauplatz einer Katastrophe oder wichtiger Ereignisse.

SOUND ON (OFF) schaltet die verschiedenen Stadtgeräusche ein und aus. Das Spiel beginnt automatisch mit «on» (ein). Die Simulation läuft schneller mit abgeschaltetem Ton.

Sim City

GAME SPEED MENU - SPIELGESCHWINDIGKEIT

FAST stellt den Ablauf auf Höchstgeschwindigkeit ein.

MEDIUM ist die automatische Einstellung, etwa dreimal langsamer als FAST.

Mit SLOW ist die Geschwindigkeit ungefähr siebenmal langsamer als mit FAST.

PAUSE: die Zeit steht still. Planen und Bauen ist jedoch währenddessen möglich.

DISASTERS MENU - KATASTROPHENMENÜ

FIRE entfacht einen Brand irgendwo innerhalb der Stadt.

FLOOD verursacht eine Überschwemmung in der Nähe eines Gewässers.

AIR CRASH verursacht einen Flugzeugabsturz, auch wenn sich kein Flugzeug in der Luft befindet.

TORNADO verursacht einen Wirbelsturm innerhalb der Stadtgrenzen.

EARTHQUAKE verursacht ein schweres Erdbeben.

MONSTER ATTACK läßt ein Ungeheuer auf ihre Stadt los.

WINDOWS MENU - FENSTERMENÜ

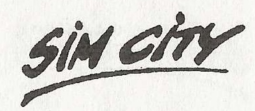
MAPS bringt das KARTENFENSTER an den Bildschirm.

GRAPHS ruft das DIAGRAMMFENSTER auf.

BUDGET ruft das BUDGETFENSTER auf.

EDIT ruft das EDITIONSFENSTER auf.

EVALUATION ruft das SCHÄTZUNGSFENSTER auf.



EDIT WINDOW
EDITIONSFENSTER
WIEDERHOLUNG UND ZUSÄTZE

SCHLIESSBOX

TITELLEISTE

Name der Stadt

Datum

Gesamtfonds

Mitteilungen

Funds: $20,000

OurTown

Jan 1981

Bäume

ICONS

Freiland

NACHFRAGE

Residential: $100

Aktiviertes Icon & Kosten

Gewässer

FENSTERGRÖSSE

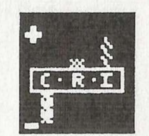
BULLDOZER		STRASSEN
STROMLEITUNGEN		TRANSITSTRECKEN
PARKS		WOHNGEBIET
GESCHÄFTSVIERTEL		INDUSTRIEZONE
POLIZEIREVIER		FEUERWEHR
STADION		KRAFTWERK
SEEHAFEN		FLUGHAFEN



FUNKTIONEN DES EDITIONSFENSTERS

Die *TITELLEISTE* zeigt den Stadtnamen an. Durch Klicken und Ziehen der Titelleiste verschieben Sie das EDITIONSFENSTER.

In der *MITTEILUNGSLEISTE* stehen Auskünfte über Buchhaltung, Datum und Mitteilungen. Meldungen benachrichtigen Sie von Ereignissen - wenn ein Unheil hereinbricht, gibt die Mitteilungsleiste die Art der Katastrophe an, und mit Hilfe des GOTO-Knopfes gelangen Sie direkt an den Ort des Geschehens. Hilfsmitteilungen informieren Sie über die Wünsche und Bedürfnisse wie etwa Wohnungsnachfrage.



Die *ANZEIGE für NACHFRAGE* in der linken unteren Ecke des EDITIONS-FENSTERS geben stetig Auskunft über den Bedarf der Bewohner bezüglich Wohngebiete, Geschäfts- und Industriezonen. Über der Mittellinie befindet sich die positive Nachfrage, darunter die negative.

Die *SCHLIESSBOX* schließt das EDITIONSFENSTER.

FENSTERGRÖSSE stellt die Größe des Fensters ein.

Mit der *JOYSTICKBOX* (auf MAC) können Sie Ihre Stadt besichtigen. Die Ansicht der Stadt wird in der angezeigten Richtung abgerollt, solange Sie den Mausknopf niederdrücken.

Mit den *PFEILEN* verschieben Sie die Ansicht der Stadt waagrecht oder senkrecht.

Mit den *SCROLLBOXEN* (auf MAC) gehen Sie schneller zu entfernten Stadtteilen über.

ZOOMBOX (auf MAC) stellt die Größe des Fensters auf den ganzen Bildschirm ein.

AKTIVIERTES ICON & KOSTEN gibt das angewählte Zeichen und die damit verbundenen Kosten an.



TASTENBELEGUNG FÜR DAS EDITIONSFENSTER

(Einige Tastenbefehle sind auf älteren Tastaturen und gewissen Geräten nicht verfügbar.)

Q - (Query) - Wenn Sie Taste Q gedrückt halten, während Sie Stadtteile anklicken, erscheint ein kleines Fenster mit Ortsbezeichnung (Zone, Straße, Gelände, usw.) und Informationen über Bevölkerungsdichte, Grundstückswert, Kriminalität, Verschmutzung und Wachstum.

Z und **X** - aktiviert voriges oder nächstes Zeichen.

B, R, T und **P** sind Abkürzungstasten. Egal welches Icon angewählt wurde - wenn Sie Taste **B** drücken und halten, gehen Sie auf Bulldozer-Modus über. Wenn Sie loslassen, gehen Sie zum angewählten Icon zurück. Analog aktiviert Taste **R** den Straßenbau, Taste **T** den Bau von Transitstrecken und Taste **P** das Legen von Stromleitungen.

Die CURSORTASTEN streifen das Gelände unter dem EDITIONSFENSTER AB.

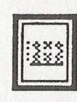
ICONS DES EDITIONSFENSTER

Aktive Icons erscheinen hell. Unscharfe Icons sind nicht verfügbar mangels Kapital. Durch einen Klick auf das unscharfe Icon erfahren Sie die Kosten.



BULLDOZER räumt das Gelände, schafft durch Aufschüttung Neuland an Ufern von Gewässern, ebnet Land ein und räumt den Schutt nach Katastrophen weg. Das Räumen im Mittelpunkt einer Zone zerstört die gesamte Zone. Die Option Auto-Bulldozer funktioniert nur auf naturbelassenem Gelände, nicht auf entwickeltem Gebiet.

Die Räumungsarbeiten auf einem Abschnitt kosten 1$.



STRASSEN verbinden entwickelte Gebiete. Kreuzungen und Kurven werden automatisch gebildet. Legen Sie ununterbrochene Straßen, indem Sie klicken und den Cursor ziehen. Seien Sie sorgfältig - wenn Sie unbedachterweise einen Straßenabschnitt am falschen Platz anlegen, müssen Sie für die Räumungsarbeiten und den Wiederaufbau berappen.

Straßen können nicht über Bäumen, Gebüsch oder verbauten Flächen angelegt werden. Sie können jedoch Stromleitungen und Transitstrecken im rechten Winkel kreuzen.

Wenn Straßen über Wasser führen, wird automatisch eine Brücke gebaut. Brücken gehen nur geradeaus; es gibt weder Kurven, Abzweigungen noch Kreuzungen. Man muß mit dem Bulldozer über die Ufer fahren, um eine Brücke zu bauen (außer wenn der AUTO-BULLDOZER-MODUS aktiv ist).

Die Straßen werden durch das Transitbudget erhalten und nutzen sich ab, wenn das Kapital knapp wird.

Der Bau eines Straßenabschnitt kostet 10$ und ein Brückenabschnitt 50$.

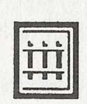


STROMLEITUNGEN leiten den Strom von den Kraftwerken zu bebauten Zonen und zwischen den Zonen. Entwickeltes Land benötigt Strom, um zu funktionieren.

Stromleitungen können nicht über Bäume, Gebüsch oder bebautes Land führen. Der Strom wird durch benachbarte Zonen geleitet. Über unversorgten Zonen blinkt das Stromzeichen. Wenn Sie eine Zone mit Strom versorgen, dauert es eine Weile, bis das blinkende Zeichen verschwindet. Je größer die Stadt, desto länger dauert es.

Verbindungen und Ecken werden automatisch gebildet. Legen Sie die Leitungen in ununterbrochener Strecke an, indem Sie klicken und den Cursor ziehen. Stromleitungen, die über einen Fluß führen, müssen waagrecht oder senkrecht, ohne Kurven, Abzweigungen oder Kreuzung verlaufen. Stromleitungen verlieren etwas an Energie auf Grund von Übertragungsmängeln.

Einen Stromleitungsabschnitt legen kostet 5$ über Land, 25$ über Wasser.



TRANSITSTRECKEN bilden das Schienennetz für die Schnellbahn. Legen Sie Stränge in belasteten Zonen, um den Verkehr zu erleichtern.

Verbindungen und Kurven werden automatisch gebildet. Legen Sie die Stränge in ununterbrochener Strecke an, indem Sie klicken und den Cursor ziehen. Strecken, die unter Flüssen durchführen, müssen senkrecht oder waagrecht ohne Kurven, Abzweigungen oder Kreuzungen verlaufen und werden durch gepunktete Linien dargestellt.

Transitstrecken werden durch die Fonds des Verkehrsamtes erhalten. Die Höhe der Fonds beeinflussen die Effizienz des Systems.

Ein Streckenabschnitt kostet 20$ über Land, 100$ durch Wasser.





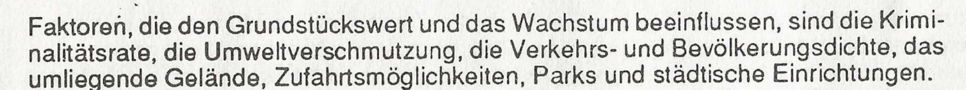
PARKS können auf Freiland angelegt werden. Parks, Bäume und Wasser erhöhen den Grundstückwert der umliegenden Zonen. Parks können geschliffen werden, um Feuerbarrieren oder Raum für späteren Ausbau des Verkehrsnetzes zu schaffen.

Eine Parkparzelle kostet 10$.



In den *WOHNGEBIETEN* bauen die Sims Häuser, Wohnungen und Gemeindeanlagen wie Schulen und Kirchen.

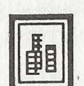
Es gibt vier Grundstückswerte für Wohngebiete: Slums, durchnittliche Wohnqualität, wohlhabende und reiche Viertel. Es kann sich dabei je nach Bevölkerungsdichte um Einfamilienhäuser, Häuserblocks oder Wohnsiedlungen handeln.



Faktoren, die den Grundstückswert und das Wachstum beeinflussen, sind die Kriminalitätsrate, die Umweltverschmutzung, die Verkehrs- und Bevölkerungsdichte, das umliegende Gelände, Zufahrtsmöglichkeiten, Parks und städtische Einrichtungen.

Eine Parzelle Wohngebiet anlegen kostet 100$.

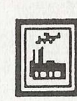
GESCHÄFTSVIERTEL dienen vielerlei Zwecken wie etwa Läden, Büro- und Parkhäuser und Tankstellen.



Es gibt vier Werte für Geschäftsbesitz, und fünf Größen, vom kleinen Krämerladen zum hohen Wolkenkratzer. Faktoren, die den Wert und das Wachstum von Geschäftszonen beeinflussen, sind u.a. Binnenmarkt, Verschmutzung, Verkehrs- und Bevölkerungsdichte, Anfahrtsmöglichkeiten von Wohngebieten, Arbeitskräfte, Flughäfen, Kriminalität, Transitverkehr und städtische Einrichtungen.

Eine Geschäftsparzelle anlegen kostet 100$.

INDUSTRIEZONEN sind für Fabriken und Industrie bestimmt. Es gibt vier Größen von kleinen Pumpstationen und Lagerhäusern zu Großfabriken.



Faktoren, die das Wachstum von Industriegeländen beeinflussen, sind Außenmarkt, Häfen, Transitverkehr, Zufahrtsmöglichkeiten zu Wohngebieten, Arbeitskräfte und städtische Einrichtungen.

Eine Industrieparzelle anlegen kostet 100$.





POLIZEIÄMTER vermindern die Kriminalität in der Umgebung, was wiederum den Grundstückswert erhöht. Legen Sie sie in Zonen mit hoher Kriminalitätsrate, wie es aus der entsprechenden Karte (Crime Rate map) hervorgeht. Die Wirksamkeit eines Polizeireviers hängt vom zugesprochenen Budget ab.

Es kostet 500$, ein Polizeiamt zu errichten.

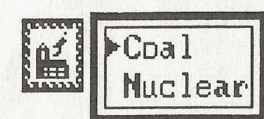


FEUERWEHRZEUGHÄUSER vermindern das Brandrisiko in den umliegenden Zonen. Wenn ein Brand ausbricht, wird er schneller gelöscht und richtet weniger Schaden an. Die Effizienz der Brandverhütung hängt vom zugesprochenen Budget ab.

Es kostet 500 $, ein Feuerwehrzeughaus zu errichten.

STADIEN fördern das Wachstum in den Wohngebieten. Die Mitteilungsleiste zeigt an, wenn die Stadt ein Stadion will. Sie können ein Stadion in Ihrer Stadt bauen, bevor Sie eine Menge Verkehr schaffen. Ein Stadion instandzuerhalten, erfordert ein gutes Transit- und Verkehrsnetz.

Der Bau eines Stadions kostet 3000$.



KRAFTWERKE können mit Kohle oder Atomkraft arbeiten; dies wählen Sie aus einem Untermenü, das erscheint, wenn Sie das Icon anklicken und den Knopf niederhalten. Ein Kernkraftwerk ist leistungsfähiger, beinhaltet jedoch das Risiko eines Reaktorunfalls. Das Kohlekraftwerk ist billiger, aber nicht so leistungsstark, und trägt zur Umweltverschmutzung bei.

Wenn Sie das Kraftwerk mit zuvielen Zonen verbinden, kann dies zu Spannungsabfällen führen. Eine Mitteilung erscheint «You need to build another power plant», die Sie zum Bau eines neuen Kraftwerks auffordert. Der Bau eines Kohlekraftwerks kostet 3000$, und Sie können ungefähr 50 Zonen damit versorgen. Der Bau eines Kernkraftwerks kostet 5000$, und Sie können ungefähr 150 Zonen damit versorgen.



SCHIFFSHÄFEN fördern das Industriewachstum. Das wirkt sich schwächer in kleinen Städten aus, fördern jedoch in beträchtlichem Maße die Industrialisierung in einer Großstadt.



SCHIFFSHÄFEN sollten an einem Küstenstrich (Ufer) angelegt werden. Der Küstenstrich muß vorher mit dem Bulldozer geräumt werden. Wenn der Hafen betriebsfähig ist, können Sie Schiffe im Wasser sehen.

Das Anlegen eines HAFENS kostet 5000$.

FLUGHÄFEN fördern das Wachstumspotential für den Handelsmarkt. Wenn die Stadt sich ausdehnt, wird das Handelswachstum ohne die Errichtung eines Flughafens stagnieren.



Flughäfen sind groß und teuer und sollten nicht gebaut werden, außer die Stadt kann sich einen solchen leisten. Legen Sie Flughäfen so an, daß die Angflugsschneisen wenn möglich über Wasser führen, um das Schadensausmaß bei einem Unfall gering zu halten.

Nach dem Bau eines Flughafens, können Sie sehen, wie Flugzeuge die Stadt überfliegen. Es gibt auch einen Verkehrshubschrauber, der Sie von Verkehrsstaus benachrichtigt.

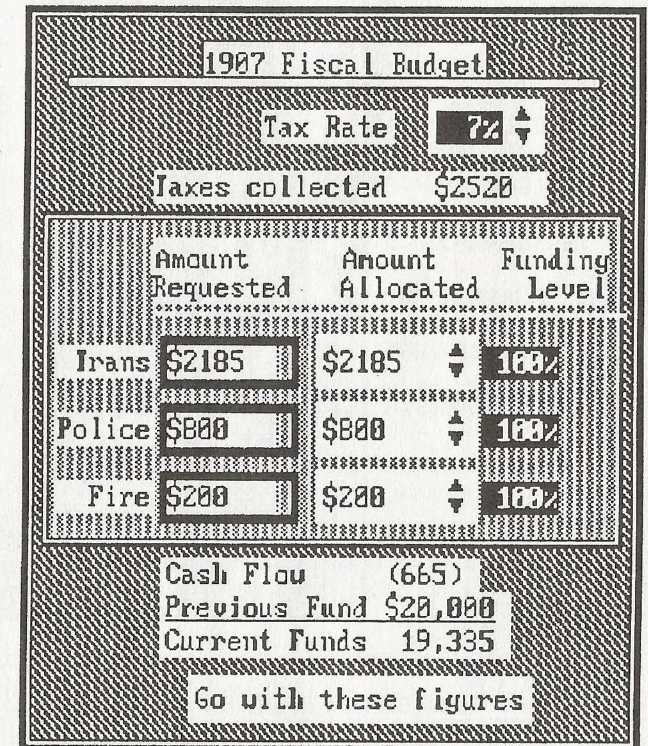
Die Errichtung eines Flughafens kostet 10 000 $.



BUDGETFENSTER / BUDGET WINDOW : Zusätze

Wenn die ersten Steuergelder einfließen - und jedes Jahr danach - erscheint das BUDGETFENSTER, außer Sie haben die Option Auto-Budget gewählt.

Sie können die Budgets erhöhen oder vermindern, indem Sie auf die kleinen Pfeile klicken, die jeder Kategorie entsprechen. Ein Prozentsatz zeigt die Höhe der Fonds an, die beibehalten werden, wenn Sie die Auto-Budget-Option anwählen. Sie können den Steuersatz einstellen, indem Sie die kleinen Pfeile neben der Anzeige der Steuerrate (tax rate) anklicken. Klicken Sie auf GO WITH THESE FIGURES WITH THESE FIGURES (PARAMETER OK), um das BUDGETFENSTER zu verlassen.



Die Beträge, die von jeder Abteilung verlangt werden, hängen von der Anzahl der Feuerwehrzeughäuser, Polizeiämter und der Größe des Verkehrsnetzes Ihrer Stadt ab. Diese Budgetposten wachsen mit Ihrer Stadt - es kostet einiges Geld, um ihre Infrastruktur instandzuhalten.

Auf MACINTOSH: Abwarten... Eine Sanduhr... erscheint in der oberen linken Ecke des Budgetfensters. Es zeigt an, wieviel Zeit für die Eingabe der Budgetdaten verbleibt. Wenn es sich leert, wird das festgelegte Budget akzeptiert. Wenn Sie mehr Zeit benötigen, klicken Sie in das Budgetfenster, um die Zeit zurückzustellen.



MAPS WINDOW : KARTENFENSTER

Das KARTENFENSTER gibt Ihnen verschiedene Übersichten Ihrer Stadt. Der Ausschnitt Ihrer Stadt, der im EDITIONSFENSTER (EDIT WINDOW) sichtbar ist, wird durch ein blinkendes Rechteck auf Ihrer Karte dargestellt. Sie können dieses Rechteck anklicken und über die Zone ziehen, die Sie zu edieren wünschen. Klicken Sie zweimal in das blinkende Rechteck, um zum EDITIONSFENSTER überzugehen.

STADTPLÄNE

STROMVERSORGUNG

VERKEHRSNETZ

BEVÖLKERUNG

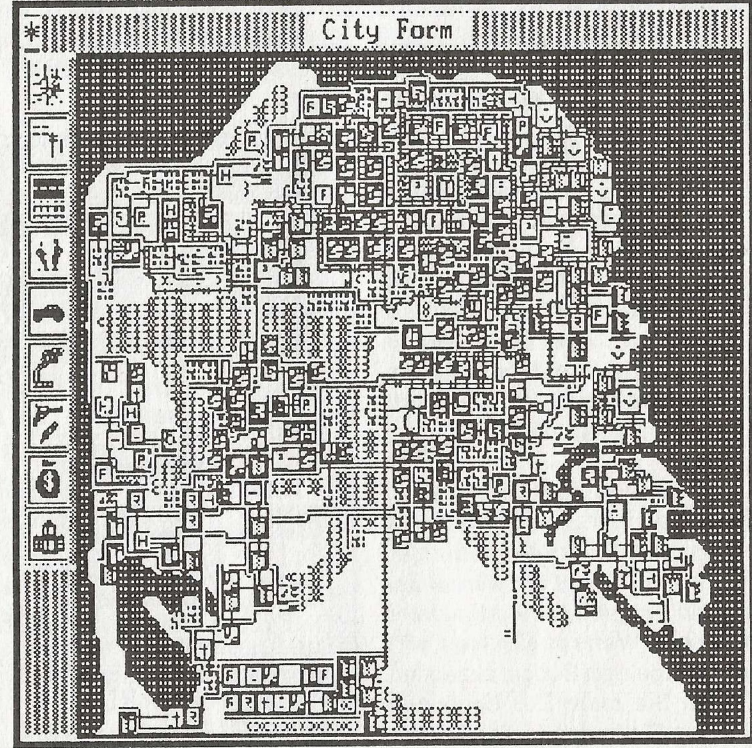
VERKEHRSDICHTE

VERSCHMUTZUNG

KRIMINALITÄT

GRUNDSTÜCKWERT

STÄDTEDIENSTE

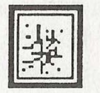




INTENSITÄTSSKALA



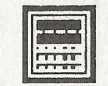
Sie können die Größe des KARTENFENSTERS nicht einstellen, aber Sie können es am Bildschirm verschieben, indem Sie Leiste oben im Fenster anklicken und ziehen. Wenn Sie die Schließbox in der oberen linken Ecke des Fensters anklicken, schließen Sie das Fenster. Wenn Sie die Zeichen entlang der linken Seite des KARTENFENSTERS anklicken können, Sie folgenden Karten und Kartogramme an den Bildschirm bringen.



Das **STADTPLÄNE**-Icon ruft ein Untermenü auf, das ermöglicht, zwischen den Ansichten von entwickelten Zonen Ihrer Stadt zu wählen. Sie können die Wohngebiete, Handels- und Industriezone einzeln an den Bildschirm bringen (nur auf MAC) oder alle drei.



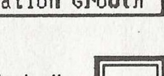
Die **STROMVERSORGUNG** zeigt Ihnen das Netzwerk der Stromleitungen mit grauen und die versorgten Gebiete mit schwarzen Punkten an.



VERKEHRSNETZ ist eine Straßenkarte Ihrer Stadt, in der Straßen und Eisenbahnlinien in Schwarz eingezeichnet sind. Verwenden Sie diese Ansicht, um die Zufahrtsmöglichkeiten zu speziellen Zonen zu überprüfen und die künftige Ausdehnung des Netzes zu planen.

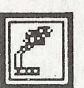


Das **BEVÖLKERUNGS-Zeichen** ruft ein Untermenü mit zwei Wahlmöglichkeiten auf.
Die Bevölkerungsdichte (Population Density) zeigt durch Schattierungen die Durchschnittszahl der Leute, die diese Zone pro Tag bevölkern.
Die Wachstumsrate (Rate of Growth, Population Growth) informiert Sie über das jüngste, verzeichnete Wachstum (positiv oder negativ) Ihrer Stadt, und wo dieses stattfand.





VERKEHRSDICHTE stellt das Verkehrsaufkommen auf Ihren Straßen dar. Lokalisieren Sie Verkehrsprobleme, und bestimmen Sie, wo neue Straßen und Eisenbahnlinien gebraucht werden.



Die **VERSCHMUTZUNGS**-Karte zeigt den Grad der Verschmutzung der Stadtteile an. Verschmutzung wird durch Industrie und Verkehr erzeugt.



Die **KRIMINALITÄTS**-Karte informiert Sie über das Ausmaß und die Tatorte in Ihrer Stadt. Das Verbrechen wird anhand von Bevölkerungsdichte, Grundstückswert und der Nähe von Polizeiwachstuben berechnet.



Die **GRUNDSTÜCKSWERT**-Karte gibt den relativen Grundstückswerte innerhalb der Stadtgrenzen an. Die Grundstückswerte dienen zur Berechnung der durch Steuern erhaltenen Stadtgelder.



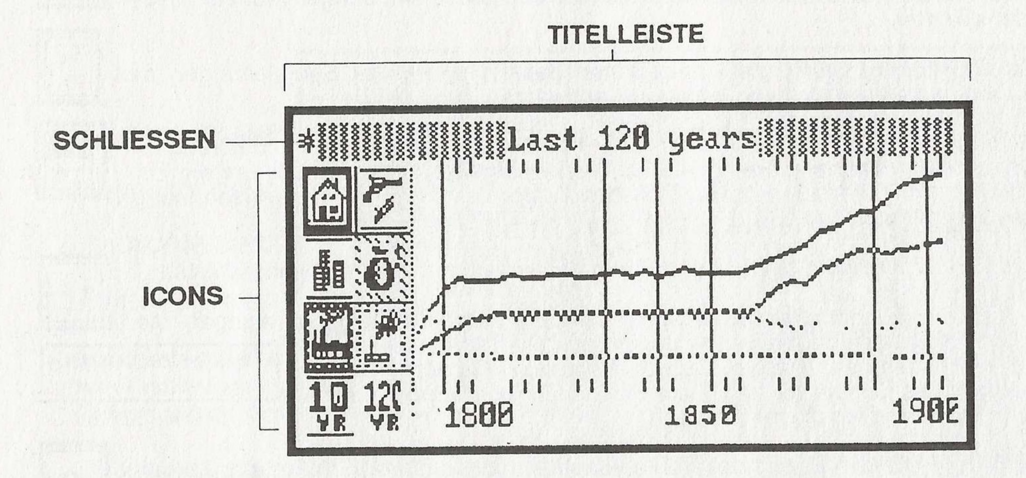


Das Icon für **STÄDTEDIENSTE** ruft eine Untermenü auf, aus dem Sie zwischen Polizeiämtern und Feuerwehrzeughäusern wählen können. Die Karte zeigt das Wirkungsfeld der Dienststellen je nach Standort, Leistung und zugesprochenem Budget.



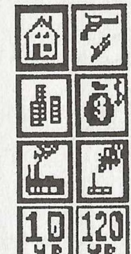
DIAGRAMMFENSTER : GRAPHS WINDOW

Durch das DIAGRAMMFENSTER erhalten Sie zeitabhängige Diagramme über verschiedene Daten der Stadt.



WOHNBEVÖLKERUNG — KRIMINALITÄT

GESCHÄFTSBEVÖLKERUNG — LIQUIDITÄTEN



INDUSTRIEBEVÖLKERUNG — VERSCHMUTZUNG

ÜBERSICHT ÜBER 10 JAHRE — ÜBERSICHT ÜBER 120 JAHRE



Sie können die Größe des DIAGRAMMFENSTERS nicht einstellen, aber Sie können es am Bildschirm verschieben, indem Sie Leiste oben im Fenster anklicken und ziehen. Wenn Sie die Schließbox in der oberen linken Ecke des Fensters anklicken, schließen Sie das Fenster.

Wenn Sie eines der Icons am linken Rand des DIAGRAMMFENSTERS anklicken, schalten Sie das jeweilige Diagramm ein oder aus. Sie können jederzeit eine beliebige Kombination von Diagrammen an den Bildschirm bringen. Jedes Diagramm wird durch ein verschiedenes Muster dargestellt.

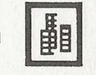
Die Daten können für eine Periode von 10 oder 120 Jahren abgefragt werden.



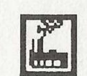
Das Diagramm für **WOHNBEVÖLKERUNG** gibt die Gesamtbevölkerung in den Wohngebieten an.



Das Diagramm für **GESCHÄFTSBEVÖLKERUNG** gibt den Entwicklungsstand in den Geschäftsvierteln an.



Das Diagramm für **INDUSTRIEBEVÖLKERUNG** gibt den Entwicklungsstand in den Industriezonen an.



Die **KRIMINALITÄTS**-Tabelle gibt einen Überblick über die Kriminalitätsraten der ganzen Stadt an.



Das **LIQUIDITÄTEN**-Diagramm informiert Sie über flüssige Gelder: die im vergangenen Jahr eingegangenen Steuern weniger den Instandhaltungskosten.



Hinweis: die Liquiditäten haben wenig mit Ihren gängigen Fonds zu tun, oder wieviel Sie in Bauten investieren (nur die Ausdehnung der Stadt erhöht die Steuergelder und die Instandhaltungskosten).
Die Mittellinie des Liquiditätendiagramms ist die Nullinie. Investieren Sie nicht mehr in die Infrastruktur (Straßen, Schienen, Polizeiämter, Feuerwehren), als Sie es mit Hilfe Ihrer Steuergelder verkraften können.

Das **VERSCHMUTZUNGS**-Diagramm enthält die gesamten Daten der Verschmutzung Ihrer Stadt.





EVALUATION WINDOW : SCHÄTZUNGSFENSTER

Das SCHÄTZUNGSFENSTER informiert Sie über Ihre Leistungen. Sie können es über das WINDOWS MENU aufrufen.

Klicken Sie die Titelleiste des Fensters an, und ziehen Sie es an den gewünschten Platz am Bildschirm. Wenn Sie die Schließbox in der oberen linken Ecke des Fensters anklicken, schließen Sie das Fenster.

Die ÖFFENTLICHE MEINUNG (PUBLIC OPINION) wird in Form von Meinungsumfragen über Ihre Leistungen als Bürgermeister dargestellt und gibt Aufschluß über die dringendsten Probleme der Bevölkerung. Es ist angebracht, Ihre Wähler glücklich zu stimmen, sonst könnten sie wegziehen, und Ihnen bliebe nur eine Geisterstadt.

```
1907 City Evaluation

PUBLIC OPINION                      STATISTICS

Is the mayor doing a good job?      Population      106860
    66% YES                         Net Migration   -100
    34% NO                          (last year)
                                    Assessed Value $68,610,000
                                    Category:METROPOLIS
What are the worst problems?        Game Level:Easy
 20%  CRIME                           Overall CityScore
 15%  TAXES                             (0 - 1000)
 15%  TRAFFIC                       current score:annual change
  9%  HOUSING COSTS                      582            -88
```

Problembeispiel - strategische Lösungen:
Kriminalität - die Polizei verstärken oder den Grundstückswert erhöhen.
Wohnungsnot - mehr Wohngebiete errichten.
Arbeitslosigkeit - Industriegebiete und Geschäftsviertel ausbauen.
Verkehr - eventuell Straßen- und Eisenbahnnetz ausbauen.

STATISTIKEN über Bevölkerung, Ab- und Zuwanderung und Wertsteuer erscheinen sowie der Schwierigkeitsgrad und der Gesamtscore. Diese Daten werden einmal pro Jahr bei der Budgetbilanz errechnet.

Unter Population (Bevölkerung) steht, wieviel Einwohner Ihre Stadt zählt; Net Migration (Nettoübersiedlung) zeigt an, inwiefern die Bevölkerung sich letztes Jahr geändert hat. Assessed value (Steuerwert) stellt den Nettowert Ihres Stadtbesitzes dar.

DISASTERS : KATASTROPHEN

Katastrophen brechen zufallsmäßig während des Spieles über die Stadt herein. Bei höheren Schwierigkeitsraten steigt die Häufigkeit. Die meisten Katastrophen können über das DISASTERS MENU ausgelöst werden.

- **FIRES** - Brände können irgendwo in der Stadt ausbrechen und breiten eher sich schnell in Wäldern und über Häusern aus, etwas langsamer über Straßen und Eisenbahnlinien. Feuer kann weder Wasser noch Freiland überqueren.
  Die Wirksamkeit der Feuerwehr (im KARTENFENSTER - MAPS WINDOW anschaulich gemacht) hängt von der Nähe zum Brandherd und ihrem Budget ab. Brände innerhalb des Wirkungsfeldes werden automatisch gelöscht. Auch wenn keine einsatzfähige Feuerwehr in einer Zone zu Verfügung steht, können Sie versuchen, das Feuer zu dämmen. Nachdem das Feuer Freiland nicht überquert, können Sie Feuerbarrieren mit Hilfe der Bulldozer schaffen. Umkreisen Sie den Brandherd mit Freilandzonen, damit es sich nicht ausbreitet und eventuell von selbst erlischt. Hinweis: Sie können das Feuer nicht direkt mit dem Bulldozer bekämpfen.

- **FLOODS** - Überflutungen kommen in der Nähe von Wasser vor. Sie breiten sich nach und nach aus und zerstören Gebäude und öffentliche Einrichtungen. Nach einiger Zeit geht die Überschwemmung wieder zurück und läßt Freiland hinter sich.

- **AIR CRASHES** - Flugzeugabstürze können irgendwo über der Stadt stattfinden, wenn ein betriebsfähiger Flughafen in der Nähe ist. Dies kommt vor, wenn ein Flugzeug mit einem anderen zusammenstößt oder es in einen Wirbelsturm gerät. Nach einem Absturz bricht Feuer aus, außer wenn er über Wasser stattfindet. Eine gute Vorbeugungsmaßnahme ist, den Flugplatz weit von der Innenstadt anzulegen, um den Brandschaden gering zu halten.

- **TORNADOES** - Wirbelwinde können jederzeit irgendwo auf der Karte auftreten. Sie sind sehr schnell und unberechenbar, sie können so schnell verschwinden, wie sie aufgetaucht sind. Tornados zertören alles, was ihnen in die Quere kommt, Flugzeuge und Hubschrauber zum Absturz bringen und Eisenbahn- und Schiffsunglücke verursachen.

- **EARTHQUAKES** - Erdbeben sind die verheerendsten Katastrophen. Es handelt sich um SCHWERE Erdbeben - zwischen 8.0 und 9.0 auf der zwölfteiligen Richter-Skala. Es zerstört Gebäude und löst Brände aus. Der ursprüngliche Schaden variiert mit der Stärke des Erdbebens ab, und die eventuellen Brandschäden von der Wirksamkeit Ihrer Feuerbekämpfung.
  Wenn die Erde bebt, sehen Sie das Editionsfenster eine Weile zittern. Wenn es aufhört, müssen Sie die verstreuten Feuer eindämmen und unter Kontrolle bringen. Verwenden Sie den Bulldozer, um die größten Brände einzugrenzen, und widmen Sie sich dann den kleineren Feuern.



- **MONSTER ATTACKS** - Überfälle von Ungeheuern werden durch erhöhte Verschmutzung ausgelöst. Ein Ungeheuer zerstört alles auf seinem Weg, verursacht Brände, Eisenbahn- und Schiffsunglücke und bringt Flugzeuge und Hubschrauber zum Absturz.
- **NUCLEAR MELTDOWNS** - Reaktorunfälle sind nur möglich, wenn Sie die Atomkraft benutzen. In einem solchen Fall wird Ihr Kraftwerk explodieren. Die Umgebung wird für den Rest der Simulation auf Grund von radioaktiver Verseuchung unverwendbar bleiben. Diese Unfälle sind nicht über das KATASTROPHENMENÜ verfügbar.
- **SHIPWRECKS** - Schiffsunglücke passieren, wenn Sie einen betriebsfähigen Hafen besitzen. Sie können Brände verursachen, wenn das Schiff gegen eine Brücke oder am Strand aufläuft. Schiffsunglücke sind nicht über das KATASTROPHENMENÜ verfügbar.

SZENARIOS

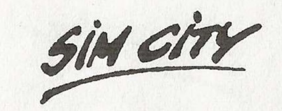
Die Szenarios konfrontieren Sie mit echten oder hypothetischen Problemen von sieben berühmten Städten und einer nicht so berühmten. Sie weisen verschiedene Schwierigkeitsgrade auf. Einige Probleme treten in Form von Katastrophen auf, die einige Zeit nach dem Beginn des Spieles stattfinden. Andere Probleme halten länger an, wie etwa die Kriminalität.

Ihre Aufgabe ist es, mit diesem Problem so gut wie möglich unter den gegebenen Bedingungen fertig zu werden. Nach einer gewissen Zeit stimmen die Einwohner in einer Sondersitzung über Ihre Leistungen ab. Wenn Sie sich gut anstellen, überreicht man Ihnen vielleicht die Stadtschlüssel. Wenn nicht, könnte es sein, daß die Einwohner aus der Stadt verjagen.

Um ein Unheil zu verhindern, das an ein Szenario gebunden ist, sichern Sie dieses auf Disketten, und laden Sie die Stadt wieder neu ab der gesicherten Datei.

- **DULLSVILLE, USA 1900 - LANGEWEILE**

  Es hat sich nicht viel verändert hier in den letzten hundert Jahren, und die Einwohner beginnen sich zu langweilen. Sie finden, Dullville könnte unter einem ordentlichen Stadtoberhaupt die nächste große Stadt werden. Es liegt in Ihrer Hand, das Wachstum und die Entwicklung zu fördern, damit Dullsville zur Metropole vor dem 21. Jahrhunderts wird (Leicht).



- **SAN FRANCISCO, KALIFORNIEN 1906 - ERDBEBEN STÄRKE 8.0**

  Die vom Erdbeben verursachten Schäden sind gering gemessen an den Verwüstungen durch Feuer, die mehrere Tage Löscharbeiten in Anspruch nehmen. 1500 Opfer forderte das Unglück. Das Feuer unter Kontrolle zu bringen, wird die dringendste Aufgabe sein. Nach den Räumungsarbeiten können Sie sich an dern Wiederaufbau machen. (Sehr schwierig).

- **HAMBURG, DEUTSCHLAND 1944 - FEUER**

  Die Feuerbombardements der deutschen Städte durch die Alliierten während des 2. Weltkriegs haben enorme Verwüstungen angerichtet und viele Leben gekostet. Die Bewohner der Innenstadt waren am meisten gefährdet. Sie müssen den Feuersturm während des Bombardements unter Kontrolle bringen und die Stadt nach dem Krieg wiederaufbauen. (Sehr schwierig).

- **BERN, SCHWEIZ 1965 - VERKEHR**

  Jeden Tag staut sich der Verkehr in den Straßen mehr und mehr, und die Einwohner beginnen zu murren. Sie verlangen Maßnahmen. Manche meinen, die Errichtung eines Massentransportnetzes sei die angebrachte Lösung, doch dies würde die Neuplanung der ganzen Innenstadt erfordern. (Leicht).

- **TOKYO, JAPAN 1957 - UNGEHEUER**

  Ein riesiges Reptil taucht in der Bucht von Tokyo auf und bahnt sich einen Weg durch die Stadt, indem es einen Großteil der Industrie in der Bucht zerstört. (Mäßig schwierig).

- **DETROIT, MICHIGAN 1972 - KRIMINALITÄT**

  Um 1970 zwingen die Konkurrenz aus der Übersee und andere wirtschaftliche Faktoren die einstmalige «Automobilhauptstadt der Welt» in die Rezession. Der Abfall der Grundstückswerte und die Arbeitslosigkeit haben die Kriminalität in den Innenbezirken in erschreckendem Ausmaß erhöht. Sie wurden soeben auf Grund Ihres Versprechens erwählt, mit dem Verbrechen aufzuräumen und die Industrie der Stadt zu sanieren. (Mäßig schwierig).

- **BOSTON, MASSACHUSETTS 2010 - REAKTORUNFALL**

  Ein schwerer Reaktorunfall im neuen Atomkraftwerk der Innenstadt steht unmittelbar bevor. Die Umgebung des Reaktors wird durch die Strahlung schwer verseucht, was Sie zwingt, die Stadt zu restrukturieren. (Sehr schwierig).

- **RIO DE JANEIRO, BRASILIEN 2047 - FLOOD**

  In der Mitte des 21 Jh. erhöht der der Treibhauseffekt die Temperatur der Erdoberfläche um 3-4° C. Die Polareiskappen schmelzen, und der Meeresspiegel steigt weltweit. Küstenstriche werden durch Überflutungen und Erosion zerstört. Leider befinden sich einige der größten Städte der Welt an den Küsten. (Mäßig schwierig).

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn Sie mit einer neuen Stadt beginnen, müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad bestimmen. Nach dem Beginn können Sie den Grad nicht mehr ändern; er bleibt auf dem gleichen Niveau, solange die Stadt lebt. Der Schwierigkeitsgrad erscheint im Schätzungsfenster (EVALUATION WINDOW).

Dieser Grad - Easy (leicht), Medium (mittel), Hard (schwierig) - stellt die Simulation auf Ihre Fähigkeiten ein, indem er auf gewisse Faktoren einwirkt. Die Einstellung auf «schwierig» erhöht das Katastrophenrisiko, macht die Einwohner steuerfeindlicher und bringen die Instandhaltungskosten zum Steigen.

INNENLEBEN VON SIMCITY
WIE DER SIMULATOR FUNKTIONIERT
UND STRATEGIEN FÜR DEN GEBRAUCH

Viele Faktoren beeinflussen die Wahrscheinlichkeit, daß die Stadt gedeiht oder zusammenbricht; als da sind die inneren Faktoren (Struktur und Wirkungskraft Ihrer Stadt) als auch die äußeren (regionale Wirtschaft, Katastrophen, usw.).

ZONEN
Ihre Stadt ist in drei Hauptzonen geteilt; Wohnungs- und Geschäftsviertel und Industriezone. Diese Zonen symbolisieren die drei Pfeiler, auf denen eine Stadt ruht: Bevölkerung, Industrie und Handel. Alle drei sind für das Wachstum und die Entwicklung der Stadt maßgeblich.

In den **WOHNGEBIETEN** (RESIDENTIAL ZONES), da wohnen die Sims. Sie bauen Häuser, Wohnungen und städtische Einrichtungen wie Kirchen und Schulen. Die Sims sind die Arbeitskräfte für die Geschäfts- und Industriezonen Ihrer Stadt.



INDUSTRIEZONEN (INDUSTRIAL ZONES) werden verwendet, um Lagerhäuser, Fabriken und andere unansehnliche, umweltverschmutzende Strukturen zu schaffen, die einen negativen Eindruck auf die Umgebung machen. Eines des Hauptziele der Planung ist es, diese «Steine des Anstoßes» von den Gebieten zu trennen, in denen Leute wohnen. In dieser Simulation stellen die Industriezonen die grundlegende Produktion Ihrer Stadt dar. Die hergestellten Waren werden aus der Stadt nach «Außenmärkten exportiert», sodaß für Wachstum sorgendes Geld einfließt.

In den **GESCHÄFTSVIERTEL** (COMMERCIAL ZONES) sind die Verkaufsläden und Servicestellen Ihrer Stadt angesiedelt; dazu gehören Tankstellen, Krämerläden, Banken und Büros. Geschäftsviertel sind hauptsächlich für Warenproduktion und Dienstleistung bestimmt, die in der Stadt benötigt werden. Hierbei handelt es sich um die nicht-grundlegende Produktion oder für den «Binnenmarkt» bestimmte Produktion.



WOHNBEVÖLKERUNG - (RESIDENTIAL) Die Hauptfaktoren für die demographische Entwicklung sind die Gerburtenrate, das Arbeits- und Wohnungsangebot, Beschäftigungslosigkeit und Lebensqualität in der Stadt.





Die im Spiel gebräuchliche Geburtenrate ist eine Kombination der Geburtenrate (+) und der Sterberate (-). In SIM CITY ist die Geburtenrate immer positiv.

Das Arbeitsangebot (Beschäftigungsrate) ist das Verhältnis zwischen der Summe der derzeitigen Handels- und Industriebevölkerung und der gesamten Wohnbevölkerung. Über den Daumen gerechnet, sollte die Summe der Handels-und Industriezonen ungefähr gleiche der Anzahl der Wohnzonen sein.

Wenn es mehr Jobs in Ihrer Stadt als Einwohner gibt, werden neue Ansiedler angezogen. Wenn der Arbeitsmarkt verfällt, werden Ihre Leute auf der Suche nach Arbeit abwandern.

Wohnmöglichkeiten für Ihre Bevölkerung werden in den Wohngebieten (residential zones) geschaffen. Diese Zonen müssen mit Strom versorgt werden und mit den Arbeitsplätzen durch ein Straßen- oder Eisenbahnnetz verbunden sein. Die in den Wohngebieten gebauten Strukturen werden durch Grundstückswert und Bevölkerungsdichte beeinflußt.

Die Lebensqualität ist das Maß für relative «Attraktivität», die den verschiedenen Örtlichkeiten zugeschrieben werden. Sie wird durch Faktoren wie Umweltverschmutzung und Verbrechertum herabgesetzt, und Faktoren wie Parks und Anfahrtsmöglichkeiten erhöht.

AUSSENMARKT - INDUSTRIELL Es gibt Tausende Variablen, die auf Ihre Stadt einwirken. All diese Variablen können durch Ihre Handlungen beeinflußt werden mit einer Ausnahme.

Der Außenmarkt (die wirtschaftlichen Gegenbenheiten außerhalb Ihrer Stadt) wird durch die Simulation kontrolliert; Sie können nicht auf ihn einwirken. In vieler Hinsicht ist dieser Außenmarkt der eigentliche Quell für das Wachstum Ihrer Stadt. Viele Städte beginnen als Produktionszentren (Stahlstädte, Raffinerien, usw.), die eine Nachfrage in der Umgebung befriedigen. Im Laufe der Zeit wächst der Außenmarkt, was den Stand der Dinge und das regionale Wachstum um ihre Stadt widerspiegelt.

Die Industrie Ihrer Stadt wird versuchen, gemeinsam mit dem Außenmarkt zu wachsen. Dazu muß genügend Raum für Expansion zur Verfügung stehen (mehr Industriezonen) und genügend Arbeitskräfte (mehr Wohngebiete).

BINNENMARKT - GESCHÄFTSVIERTEL (COMMERCIAL) Der Binnenmarkt hängt völlig von den Bedingungen in Ihrer Stadt ab. Die Eigenproduktion aus den Geschäftsviertel, stellen alle Dinge dar, die innerhalb der Stadt erstanden und konsumiert werden. Nahrungsmittelläden, Tankstellen, Boutiquen, Banken, ärztliche Hilfe, usw. - alles hängt von der nahen,

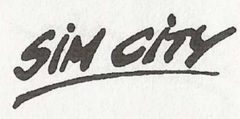
zu versorgenden Bewohnerschaft ab. In SimCity bestimmt die Größe des Binnenmarktes die positive Entwicklungsrate in den Geschäftsvierteln. Geschäftsviertel benötigen genügend geplantes, bebaubares Land und genügend vorhandene Arbeitskräfte. Die Strukturen hängen hauptsächlich von Grundstückswert und Bevölkerungsdichte ab.

Geschäftsviertel wachsen und entwickeln sich, um den expandierenden Binnenmarkt zu beliefern. Handelswachstum wird im allgemeinen langsam sein, wenn die Bevölkerung gering ist und wenig verbraucht. Wenn Ihre Stadt wächst, wird das Handelswachstum beschleunigt, und der Binnenmarkt konsumiert einen wesentlich größeren Anteil der Produktion. Dieser Beschleunigungseffekt kann, wenn die externe/industrielle Produktion vom beschleunigten internen/kommerziellen Sektor überholt wird, ein verschlafenes Städtchen mit 50 000 Einwohnern innerhalb von ein paar Jahren in eine spurende Großstadt von 200 000 Einwohnern verwandeln.

STEUERSATZ Der Steuersatz, den Sie festlegen, bestimmt die Höhe der Einkommen Ihrer Stadt. Einmal im Jahr, wenn die Steuergelder eintreffen, erscheint das BUDGETFENSTER (BUDGET WINDOW) und informiert Sie über die finanziellen Details und gibt Ihnen Gelegenheit, den Prozentsatz zu ändern. Die Simulation berechnet das Einkommen, indem sie jeder Zone eine von Grundstückswert abhängige Summe zuordnet, die die derzeitige Entwicklung und den gültigen Steuersatz wiederspiegeln.

Der Steuersatz hat einen globalen Einfluß auf die Wachstumsrate Ihrer Stadt. Wenn Sie ihn niedrig ansetzen (0-4%), wird das Wachstum rasch, aber das Einkommen gering sein. Wenn Sie ihn hoch ansetzen (10-20%), heimsen Sie kurzfristig viel ein, aber auf längere Frist wird das Steuereinkommen mit der Bevölkerung abnehmen. Sie müssen das Steuereinkommen hoch genug halten, um die Instandhaltungskosten begleichen und in neue Entwicklungen investieren zu können, aber gering genug, um die Bewohner und den Handel nicht abzuschrecken. Ein erhöhter Steuersatz ist eine Art das Stadtwachstum im Griff zu behalten, sollten Sie mit Wachstumskontrollmaßnahmen experimentieren wollen.

BUDGET Das Budget der Stadt wirkt auf ihr Wachstum ein. Die Kosten für die Infrastruktur werden auf drei Sparten aufgeteilt: Polizei, Feuerwehr und Transport. Sie können die Fonds einzeln zuweisen. Alle drei Sparten verlangen jährlich einen gewissen Betrag. Sie können einen Teil oder alles genehmigen, damit sich Sicherheitsmaßnahmen und Budgethaushalt die Waage halten.



POLIZEI



Die Polizeidienststellen senken die Kriminalitätsrate in einem Gebiet. Der Wirkungskreis hängt von den der Polizei zugesprochenen Fonds ab. Es besteht eine positive Wechselwirkung zwischen dem Grundstückswert und der Nähe zum nächsten Wachposten. Polizeiwachen kosten 100 $ pro Jahr.

FEUERWEHR



Die Feuerwehr verhindert und löscht Brände. Die Höhe der Fonds bestimmen den Wirkungskreis eines Feuerwehrzeughauses. Die Feuerwehrmänner löschen Brände innerhalb dieses Kreises rascher als außerhalb und mindern die Wahrscheinlichkeit eines Brandes in ihrem Bereich. Eine Feuerwehr kostet 100$ im Jahr.

VERKEHRSAMT (Transportwesen)



Wenn Sie Straßen und Eisenbahnlinien bauen, müssen Sie für die Baukosten und die Instandhaltung aufkommen. Je größer Ihr Verkehrsnetz ist, desto mehr kostet es. Wenn Sie beschließen, für diese Instandhaltung nicht zu bezahlen oder zahlungsunfähig sind, verschlechtert sich der Straßenzustand bis zur Unbenützbarkeit. Die Wartungskosten für jeden Abschnitt betragen 1 $ für die Straßen, 4 $ für die Brücken, 4 $ für die Schienen, 10 $ für Eisenbahntunnel.

STROMVERSORGUNG



Der Strom ist für moderne Städte lebensnotwendig. Verläßliche Stromzufuhr in alle Zonen bildet den Grundstein für gute Stromverwaltung.

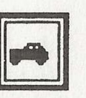
Von Zeit zu Zeit wird das gesamte Stromnetz Ihrer Stadt getestet. Wenn eine Zone an ein Kraftwerk angeschlossen ist (durch andere Zonen oder Stromleitungen), wird die Zone als versorgt betrachtet (außer das Kraftwerk ist überbelastet).

Die Gebiete müssen mit Strom versorgt sein, um sich zu entwickeln. Vielerlei kann die Stromversorgung unterbrechen (Feuer, Überflutung, Monster und Bulldozer) und Blackouts in manchen Stadtteilen auslösen. Die Entwicklung bleibt in unversorgten Gebiet stehen, und wenn die Stromleitungen nicht schnell genug repariert werden, wird das Gebiet schnell wieder seinen leeren Urzustand erreichen.

Mehrfache Stromanschlüsse können die Versorgung verläßlicher machen, doch erhöhen jedoch entsprechend die Kosten und Stromverluste in den Leitungen.



TRANSPORTWESEN - VERKEHR



Eines der wichtigsten Elemente der Struktur Ihrer Stadt ist das Verkehrsnetz. Es befördert die Sims und Waren durch die Stadt. Straßen nehmen ungefähr 25-40 % der Stadtfläche ein. Der Verkehr in den Straßen gibt Ihnen an, welche Abschnitte des Systems am meisten benutzt werden.

Die Verkehrsdichte wird durch einen Prozeß, den sogenannten «Wandergenerator» simuliert. In jedem Bezirk der Stadt wird eine Anzahl «Wanderungen» je nach Bevölkerung erzeugt. Jede Reise beginnt in der Ausgangszone über das Straßen- oder Schienennetz, und wenn ein geeigneter Bestimmungsort erreicht ist, endet sie im Ankunftsgebiet - andernfalls scheitert die Reise; dies bedeutet die Unzugänglichkeit einer Zone und beschränkt ihr Wachstum.

Der Großteil der gezeugten Wanderungen stellen den Weg von und zum Arbeitsplatz dar. Es wird zusätzlicher Verkehr durch Bewohner erzeugt, die einkaufen oder zur Freizeitbeschäftigung, o. ä. fahren.

Jeder Straße ist begrenzt belastungsfähig. Wenn die Höchstbelastung überschritten wird, formen sich Staus. Verkehrsstaus belasten die Straßen, verschlimmern das Problem und frustrieren die Lenker.

Die Verkehrbedingungen ändern sich rasch als Antwort auf Eröffnungen von Brücken, Sportgeschehen und Hafenbetrieb. Vermeiden Sie Verkehrsprobleme, indem Sie mehrere Straßen für denselben Weg und Eisenbahnlinien bauen, wenn Sie es sich leisten können. Der Verkehrshubschrauber wird die Staus sichten und Sie benachrichtigen.

UMWELTVERSCHMUTZUNG



Die Werte werden in allen Bezirken der Stadt überwacht, ob es sich nun um Luft- oder Wasserverschmutzung, Lärmbelästigung oder Giftmüllablagerungen handelt. Verschmutzung wirkt sich negativ auf das Wachstum der Wohngebiete aus.

Die Hauptursache für Verschmutzung liegt in den Industriezonen. Die Werte steigen mit dem Industriewachstum.

Der Verkehr ist ein zusätzlicher Luftverpester. Während Ihre Stadt wächst, können Sie periodisch durch Autos hervorgerufenen Smog feststellen. Brände, Seehäfen, Flughäfen und Kohlekraftwerke tragen ebenfalls zur Verschmutzung bei.

Die Mittel für die Umweltverschmutzungsbekämpfung sind beschränkt: Sie können die Verkehrsdichte verringern, das Industriewachstum einschränken und die Verschmutzung von den Wohngebieten fernhalten.

VERBRECHERTUM



Die Kriminalitätsrate hängt von der Bevölkerungsdichte ab, von der Gesetzesvertretung und den Grundstückwerten. Sowie die Bevölkerungsdichte in einem Gebiet zunimmt, steigt auch die Anzahl der begangenen Verbrechen. Das Verbrechen nimmt also in Zonen mit niedrigem Grunstückswert zu.

Das beste Mittel, die Kriminalität zu bekämpfen, besteht darin eine Polizeistation in den heiklen Zonen zu bauen. Je nach den der Polizei zugesprochenen Fonds werden die Polizeireviere in ihrem Wirkungskreis die Kriminalität vermindern. Auf längere Sicht muß auch der Grundstückswert des Terrains erhöht werden. Dazu können Sie u. a. die minderwertigen Zonen schleifen und wieder aufbauen (Stadterneuerung).

GRUNDSTÜCKSWERT

Der Grundstückswert ist einer der fundamentalen Aspekte der Städtestruktur. Der Wert eines Grundstücks hängt von der Verwendung des Grundes ab. In dieser Simulation hängt der Grundstückswert vom Gelände, der Zugänglichkeit, Verbrechen, Verschmutzung und Entfernung zur Innenstadt ab.

Je weiter die Einwohner zur Arbeit fahren müssen, desto geringer ist der Wert des Grundstücks, auf dem sie leben, auf Grund der Transportkosten. Der Wert von Geschäftsvierteln hängt hauptsächlich von ihrer Zugänglichkeit ab.

Der Grundstückswert wird auch vom umliegenden Gelände beeinflußt. Wenn ein Gelände in der Nähe von Gewässern, Bäumen oder Parks liegt, steigt sein Wert. Wenn Sie Zonen kreativ im Gelände anlegen und den Bulldozer nur wenig in Anspruch nehmen, nutzen Sie seinen natürlichen Vorteil.

Der Grundstückswert und die Kriminalität wirkt gegenseitig auf einander ein. Geringe Grundstückswerte erhöhen die Kriminalitätsrate, und eine hohe Kriminalitätsrate senkt die Grundstückswerte; dies kann zum Absturz der Grundstückswerte in den Übergangszonen in der Nähe der Innenstadt führen.

BILDSCHIRMMELDUNGEN

MELDUNGEN ÜBER DAS WACHSTUM DER STADT

Wenn die Bevölkerung Ihrer Stadt zunimmt und gewisse Zahlen überschreitet, erscheinen Meldungen, um Ihnen zu gratulieren. Hier ihre Bedeutung:

TOWN
Die Kleinstadt zählt nun 2000 Einwohner.
CITY
Die Bevölkerung hat die Zehntausender-Grenze überschritten. Nicht schlecht, nur weiter so!
CAPITAL
Mit mehr als 50 000 Bürgern ist Ihre politische Zukunft vielversprechend!
METROPOLIS
Mit 100 000 Einwohner erreicht Ihre Stadt die Größe einer Metropole. In Regierungskreisen munkelt man von Ihrer Ernennung zum Gouverneur!
MEGAPOLIS
Gratuliere! Sie haben das höchste städtische Entwicklungsstadium erreicht, das einer MEGALOPOLIS!
Schicken Sie Ihre Diskette an BOMICO in Deutschland. MAXIS wird sich vielleicht etwas für Sie einfallen lassen.
YOU'RE A WINNER
Dank Ihrer vielseitigen Talente haben Sie den Stadtschlüssel gewonnen.
Ihre Mitbürger werden Ihnen Denkmäler errichten und ihre Kinder nach Ihnen benennen.

Haben Sie nicht Lust Premierminister zu werden?

IMPEACHMENT NOTICE
Eine Bande unzufriedener Bürger - mit Ihrer Mutter an der Spitze! - ist ins Rathaus eingedrungen und möchte Ihnen handgreiflich ihre Meinung sagen. Sie sollten schleunigst auf Urlaub gehen.
Click to Escape - Klicken Sie, und fangen Sie wieder von vorne an. Vielleicht sollten Sie einen Blick in die Anleitung riskieren!

Der Gesamtscore der Stadt hängt von zahlreichen Faktoren ab (Kriminalität, Umwelt-



verschmutzung, Beschäftigung, Wohnungsqualtität), der einmal jährlich berechnet werden und zwischen 0 und 1000 liegt. Je besser Sie amtieren, desto höher der Score!

WARNMELDUNGEN

Hier die Bedeutungen der verschiedenen Warnmeldungen, die im Laufe des Spiels erscheinen. Diese Meldungen informieren Sie über die Fehler, die Sie machen, und ihre Auswirkungen.
Wenn eine solche Meldung erscheint, brauchen Sie nur zu klicken, um weiterzuspielen.

POLLUTION ALERT!
Die Umweltverschmutzung nat die Toleranzgrenze überschritten. Eine Katastrophe kann jederzeit hereinbrechen.
Entweder Sie beseitigen das Problem, oder Sie spezialisieren sich auf die Gasmaskenproduktion - und wen freut das schon?

MONSTER ATTACK
Das berüchtigte Ungeheuer namens トラ笹 備隊. (in der Anleitung auf deutsch) wurde in der Gegend gesichtet und richtet Verwüstungen an. Es hat eine besondere Vorliebe für arg verschmutzte Zonen.

CRIME ALERT
Die Kriminalität hat ein alarmierendes Ausmaß erreicht. Rowdybanden verängstigen die Bevölkerung, und Vandalen randalieren in der Innenstadt.
Der Bundespräsident wird gezwungen sein, die Armee einzusetzen, wenn Sie nicht bald der Lage Herr werden.

NUCLEAR MELTDOWN
Ein ähnlicher Unfall wie seinerzeit in Tschernobyl hat soeben in Ihrem Atomkraftwerk stattgefunden. Die verseuchten Zonen werden für Generationen unbewohnbar sein. Es wird ganz schön lange dauern, bis Sie sie wieder bebauen können.

TRAFFIC WARNING
WIEN, an einem Freitagabend. Das Verkehrsnetz ist überbelastet. Staus, wohin das Auge reicht! Die Bevölkerung mobilisiert sich, um die Mißstände zu beseitigen. Auf dem Gürtel und der A22 sollen sogar Schüsse gefallen sein.
Entweder Sie bauen mehr Straßen und Schnellbahnen, oder Sie legen sich eine kugelsichere Weste zu!

NACHTRAG - GUTE STADTFORM

Was ist eine gute Stadt? Wir werden wohl zu keiner einhelligen Antwort kommen; die Vielfalt von menschlichen Notwendigkeiten oder Geschmäckern bringen alle Versuche, Rezepte oder Anleitungen für Stadtplanung zu erstellen, zum Scheitern. Trotzdem können wir grundlegende Prinzipien für die Leistungen einer Stadt vereinzeln und zahlreiche Wege zum Erfolg angeben.

Ein äußerst nützlicher Führer in diesem Anliegen ist Kevin Lynchs **«A Theory of Good City Form»** (Cambridge, Mass. MIT Press, 1981). Lynch bietet fünf Dimensionen für städtische Leistungen: Vitalität, Sensibilität, Anpassungsfähikeit, Zugänglichkeit und Kontrolle. Dazu fügt er zwei «Metakriterien» hinzu: Leistungsfähigkeit und Gerechtigkeit.

Für Lynch deckt eine vitale Stadt die biologischen Bedürfnisse seiner Einwohner und schafft eine sichere Umwelt für ihre Tätigkeiten. Eine sensible Stadt ist so angelegt, daß die Bewohner die Form und die Funktionen der Stadt erkennen und begreifen. Eine anpassungsfähige Stadt stellt die benötigten Gebäude, Räume, und Netzwerke den Bewohnern zur Verfügung, damit diese ihre Pläne erfolgreich ausführen können. Eine zugängliche Stadt verhilft den Leuten jeder Altersklasse und Bevölkerungsschicht zu den Tätigkeiten, Hilfsmitteln, Dienstleistungen und Auskünften, die sie brauchen. Eine gut kontrollierte Stadt ist so organisiert, daß ihre Bürger in der Verwaltung der Räume, in denen sie arbeiten und wohnen, ein Mitspracherecht haben.

Schließlich erreicht eine leistungsfähige Stadt die oben angeführten Ziele mit möglichst niedrigen Kosten und stimmt diese Anstrebungen aufeinander ab. Sie können nicht gleichzeitig ihren Höhepunkt erreichen. Und eine gerechte Stadt verteilt den Profit fair unter den Bürgern. Diese zwei Metakriterien werfen Schwierigkeiten auf, die noch lange für Debatten sorgen werden.

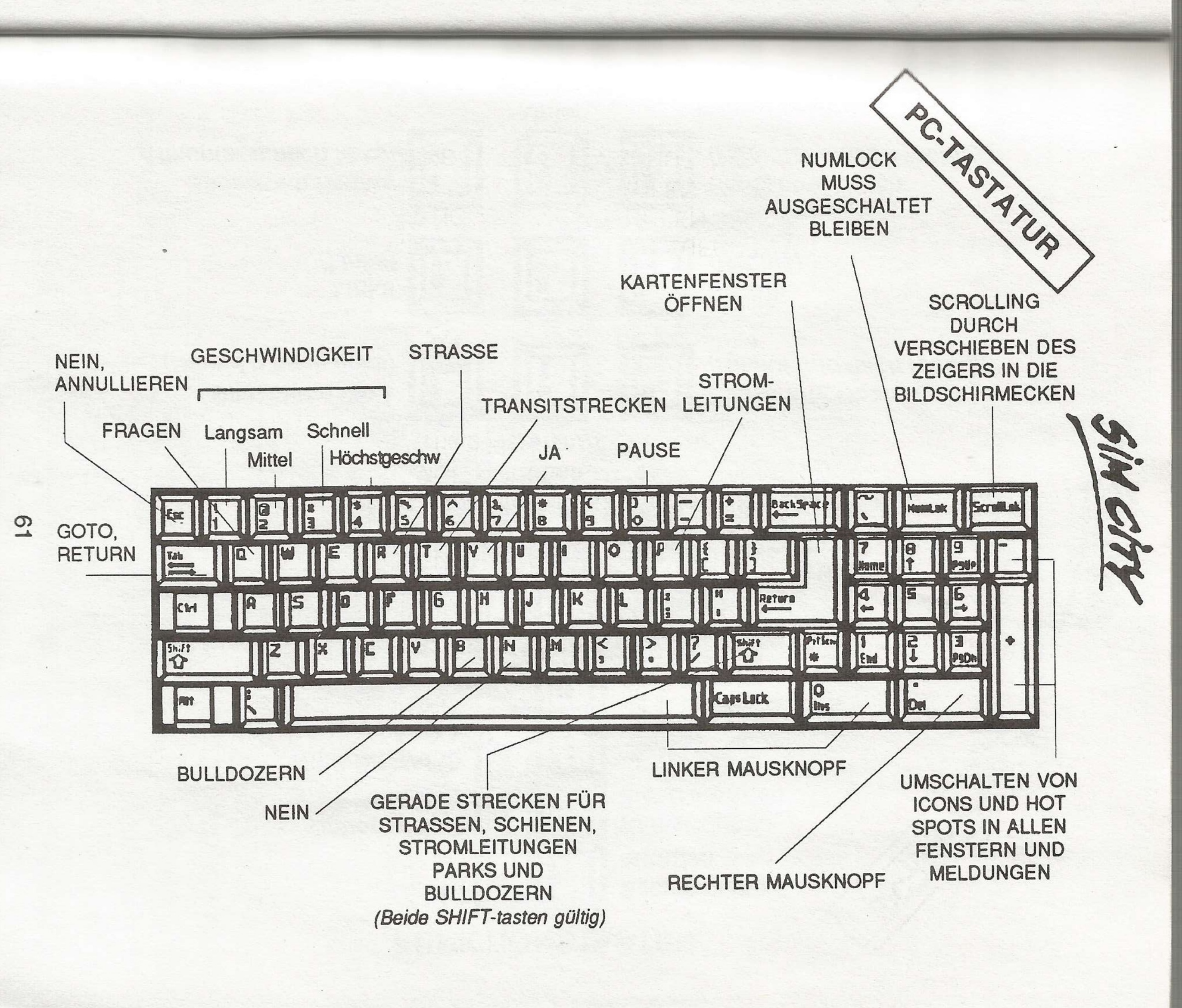
Die Kriterien leiten die angehenden Städtebauern in der Zielsteckung und geben verschiedene Wege zur guten Stadtform an. Städte sind grenzenlos faszinierend, da jede einzig ist, ein Produkt von Jahrzehnten, Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden historischer Evolution. Wenn wir durch die Straßen einer Stadt gehen, bewegen wir uns durch die Zeit und treffen auf die Stadtbau-Erbschaft von vergangenen Generationen. Paris, Venedig, Rom, New York, Chicago, San Francisco - jede hat ihren Glorienschein und ihre Fehler. Theoretisch müßten wir in der Lage sein, aus der Geschichte zu lernen und Städte zu bauen, die unsere Abkommen bewundern und erhalten wollen werden. Dies bleibt eine ständige Herausforderung an alle, die sich mit der Stadtplanung beschäftigen wollen.

CTRL - TASTEN

CTRL - A AUTO-BULLDOZER EIN/AUS
CTRL - B BUDGETFENSTER ÖFFNEN
CTRL - C VORDERFENSTER SCHLIESSEN
CTRL - E EDITIONSFENSTER ÖFFNEN
CTRL - G DIAGRAMMFENSTER ÖFFNEN
CTRL - H VORDERFENSTER VERSTECKEN
CTRL - L STADT LADEN
CTRL - M KARTENFENSTER ÖFFNEN
CTRL - S STADT SICHERN
CTRL - U SCHÄTZUNGSFENSTER ÖFFNEN
CTRL - X SIMCITY BEENDEN
(Siehe auch Nummemblock)

ALT - TASTEN

ALT - D KATASTROPHENMENÜ AUFRUFEN
ALT - O OPTIONSMENÜ AUFRUFEN
ALT - S SYSTEMMENÜ AUFRUFEN
ALT - P WINDOWS-MENÜ AUFRUFEN



SIM CITY

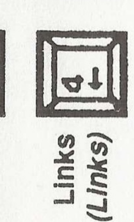
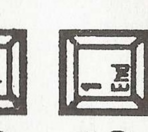
PC-TASTATUR

FUNKTIONSTASTEN

- F1: Optionsmenü aufrufen
- F2: Systemmenü aufrufen
- F3: Windows-Menü aufrufen
- F4: Katastrophenmenü aufrufen
- F10: Vorderes fenster verstecken

NUMMERNBLOCK

BEWEGT ZEIGER *(Mit CTRL-Scrolling)*

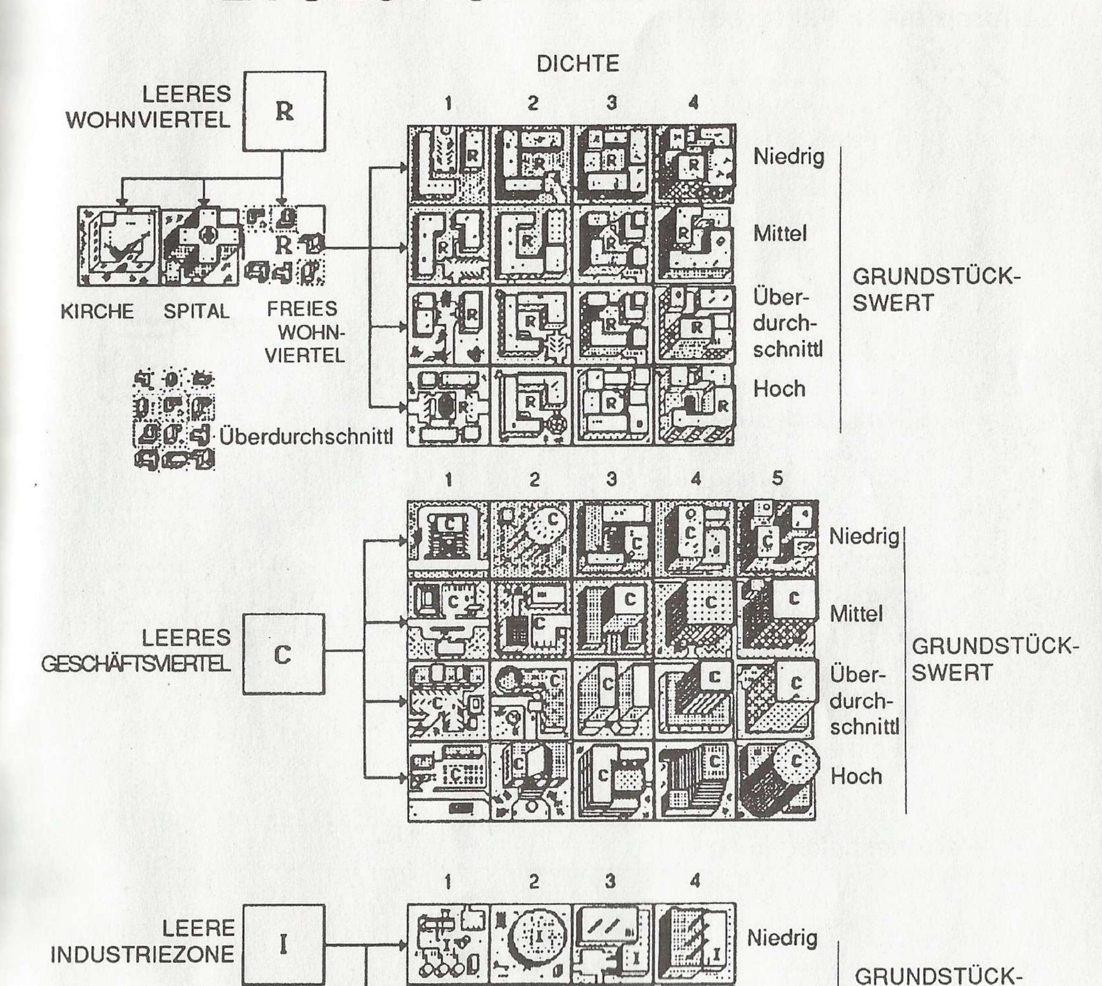





- 7 Home: Bildschirm links *(Hinauf u.nach links)*
- 8: Oben *(Hinauf)*
- 9 PgUp: Bildschirm Oben *(Hinauf und nach rechts)*
- 4: Links *(Links)*
- 5: Bildschirmmitte
- 6: Rechts *(Rechts)*
- 1 End: Bildschirm Rechts *(Hinunter u.nach links)*
- 2: Unten *(Hinunter)*
- 3 PgDn: Bildschirm Unten *(Hinunter u.nach rechts)*

SIM CITY

EVOLUTION DER ZONEN



SIM CITY

Diese Werte werden beeinflußt durch diese Faktoren

(+ Positive Auswirkung)
(- Negative Auswirkung)

	Instandhaltungs-Budget	Steuereinnahmen	Grundstückswert	Kriminalität	Umweltverschutzung	Verkehrsdichte	Bevölkerungsdichte	Industriebevölkerung	Geschäftsbevölkerung	Wohnbevölkerung	Gesamtscore
Wohnbevölkerung		+					+		+		+
Geschäftsbevölkerung		+					+		+		+
Industriebevölkerung		+			+		+		+		+
Bevölkerundsdichte				+							
Verkehr					+	+					-
Umweltverschmutzung			-								-
Kriminalität			-								-
Grundstuckswert		+		-						+	+
Bäume-Parks			+								
Gewässer			+								
Nähe zum Stadtzentrum			+								
Radioaktivität					+						
Steuersatz		+						-	-	-	-
Arbeitslosigkeit										+	-
Stadion										+	
Seehafen								+			
Flughafen									+		
Polizeistationen	+			-							
Feuerwehr	+										
Straßen	+										
Personenbeförderung	+										

